VISIT…

LANZAROTE Caliente.com

이창호 정통바둑 14

함정수 퇴치

이창호 지음

함정수에 빠져보신 경험이 있습니까?
여기 함정수에서 벗어날 수 있는
비법을 알려드립니다.

삼호미디어
CODE : 2014

차 례

머리말 ········ 3

차 례 ········ 4

제1장 화점의 함정수

제1형 우격다짐의 포위망 ········ 9

제2형 뭉치기 작전 ········ 13

제3형 당황스런 옆구리붙임 ········ 19

제4형 기상천외의 달림 ········ 25

제5형 사석작전을 분쇄 ········ 29

제6형 뭉치면 죽는다 ········ 33

제7형 배붙임의 기습 ········ 37

제8형 깊숙한 슬라이딩 ········ 41

제9형 더욱 깊숙이 ········ 45

제10형 양쪽 들여다봄 ········ 49

제11형 젖힘 한방의 작용 ········ 53

제12형 미묘한 복선 ········ 59

제13형 2선의 마늘모 ········ 64

제14형 변칙으로 현혹 ········ 67

제2장 소목의 함정수

제1형 함정수의 고전 ········ 75

제2형 마늘모의 계략 79
제3형 경우에 따른 정석 83
제4형 불손한 노림 89
제5형 견실함을 바탕으로 95
제6형 희생타 작전 101
제7형 밑져도 본전 105
제8형 평범속의 함정 109
제9형 기수를 돌리다 113
제10형 이단젖힘으로 도전 117
제11형 삿갓형의 함정수 120
제12형 활용을 노린 악수 125
제13형 무모한 씌움 128
제14형 봉쇄를 노리다 133
제15형 기수(寄手)로 습격 137

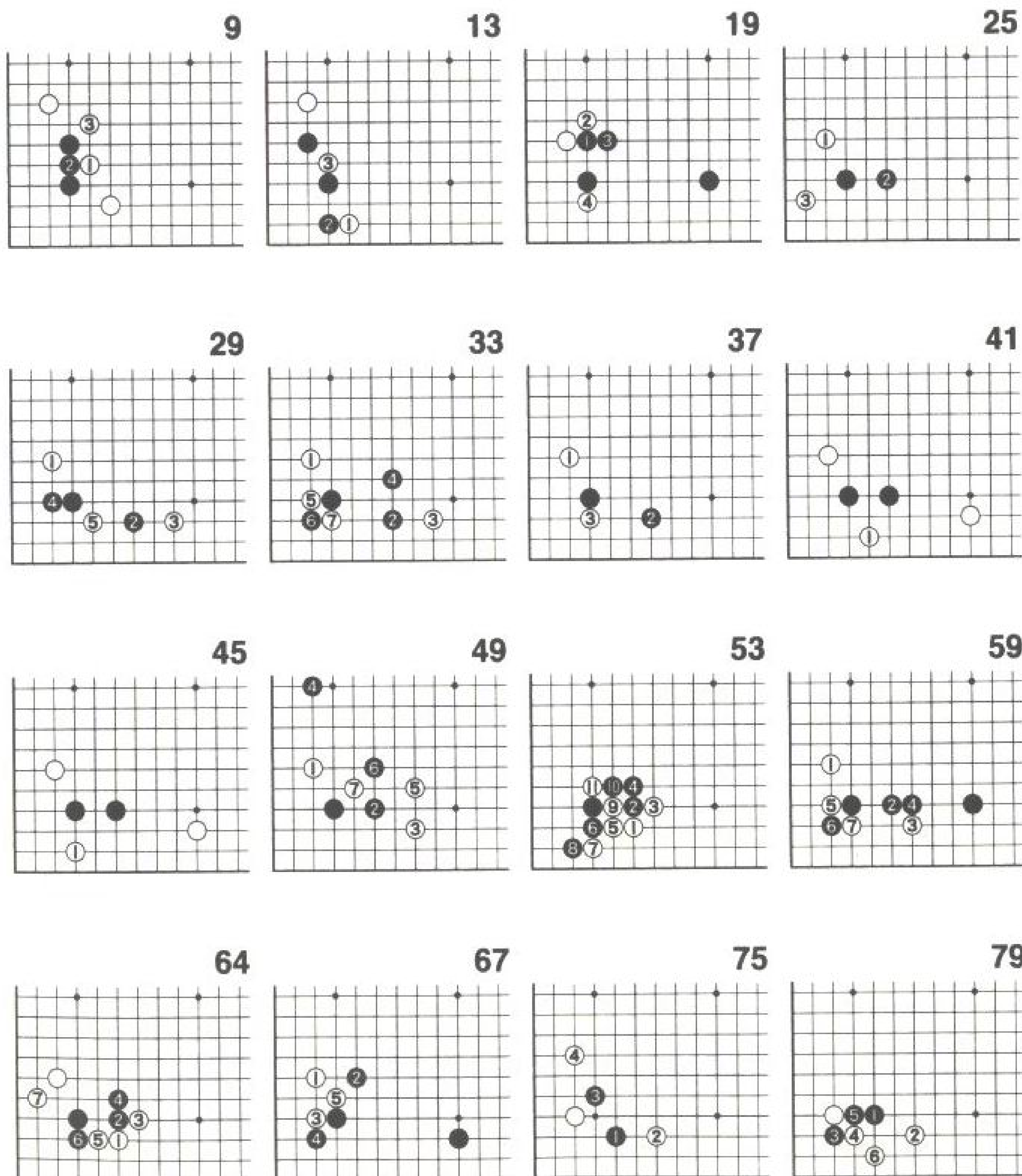
제 3 장 고목의 함정수

제1형 무리한 붙임 145
제2형 꼬부림의 술책 151
제3형 허술함 속의 강렬함 157
제4형 밑터진 그물망 160
제5형 필연적인 수상전 163
제6형 막아서 싸움으로 169
제7형 생각 밖의 내려섬 175
제8형 변신의 의도 180
제9형 턱밑에 육박 183
제10형 각별한 주의를 188

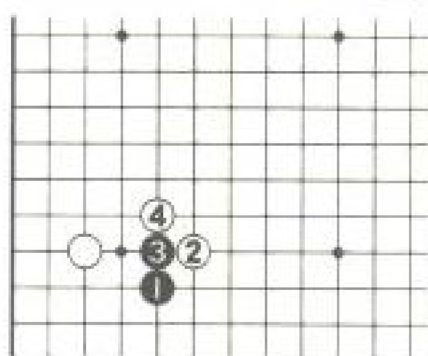
제 4 장 외목의 함정수

제1형 한칸뜀의 함정 ······ 197
제2형 급박한 육박 ······ 204
제3형 강인한 막음 ······ 209
제4형 위력적인 코붙임 ······ 219
제5형 둔중한 압박 ······ 223
제6형 축이 불리하면 ······ 227
제7형 발전자 사이로 유인 ······ 232

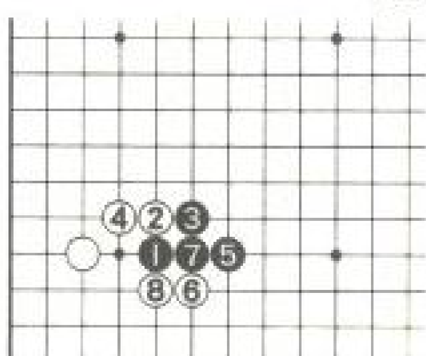
색인



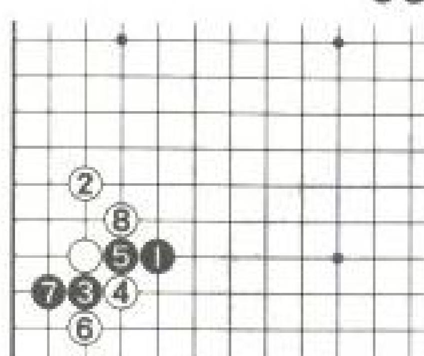
83



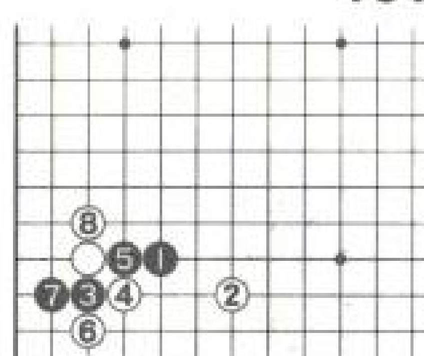
89



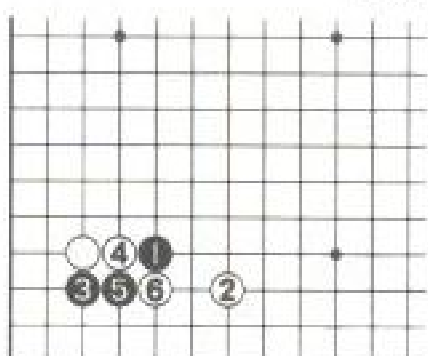
95



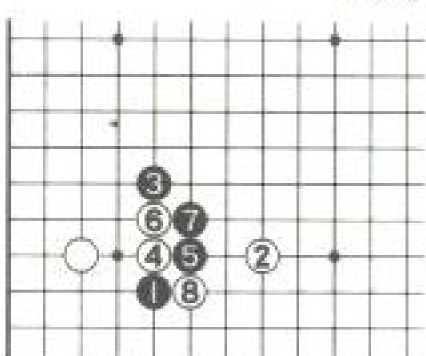
101



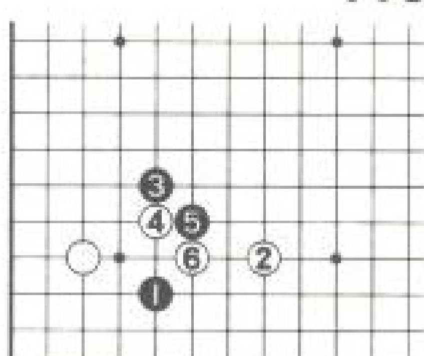
105



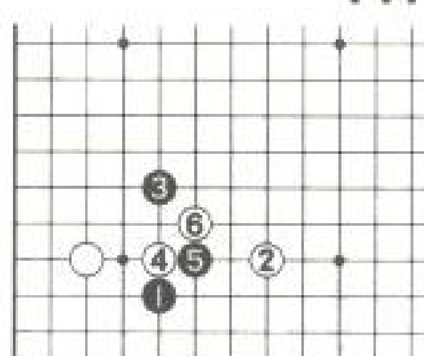
109



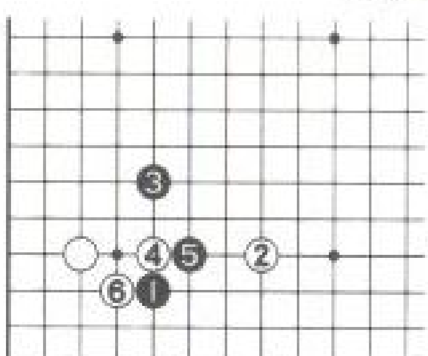
113



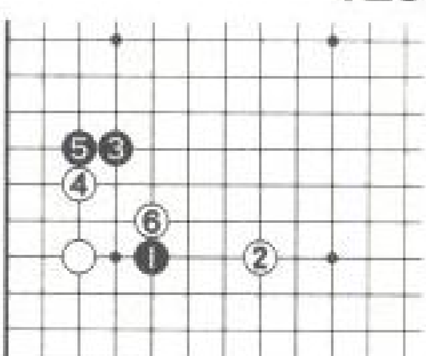
117



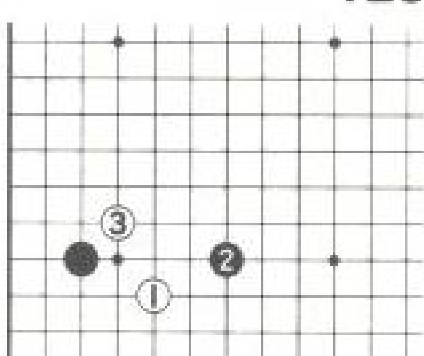
120



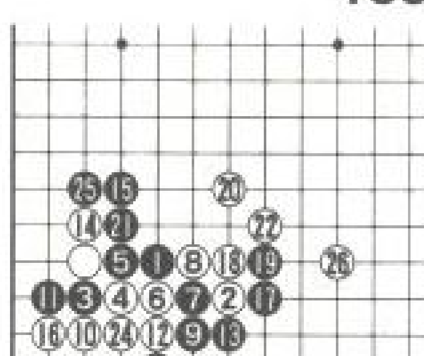
125



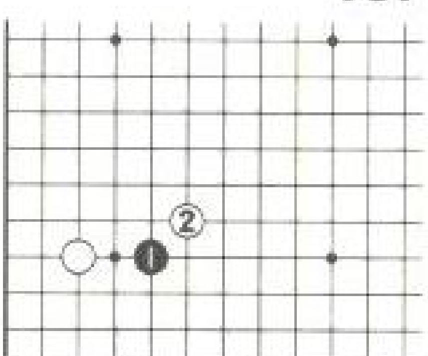
128



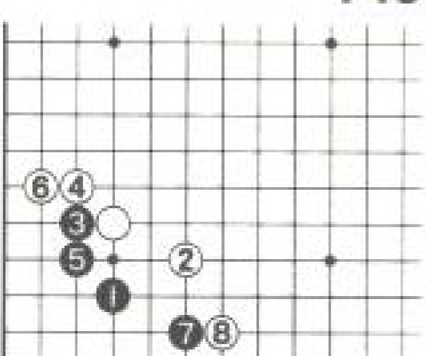
133



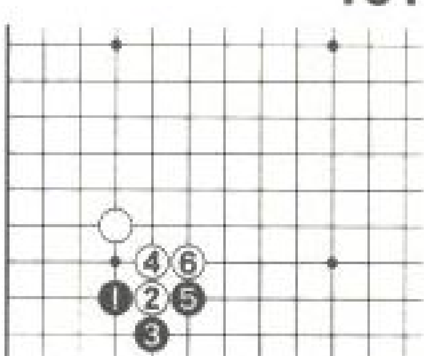
137



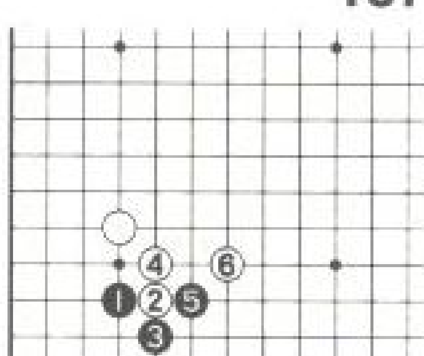
145



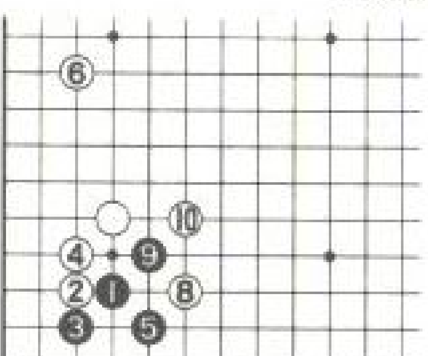
151



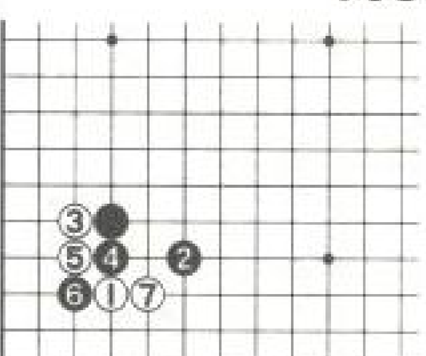
157



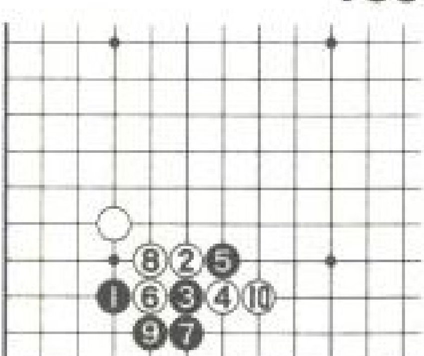
160



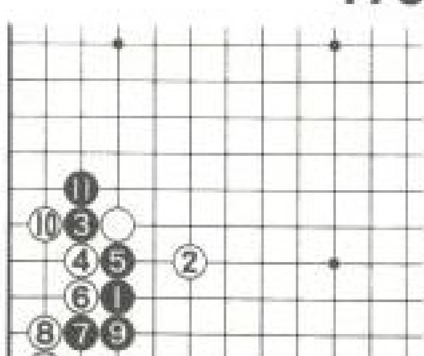
163



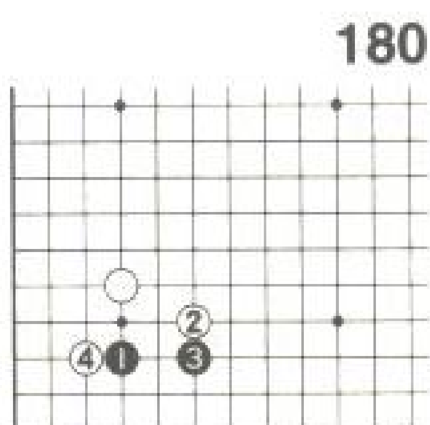
169



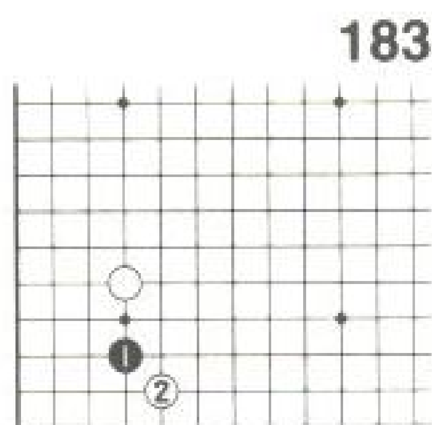
175



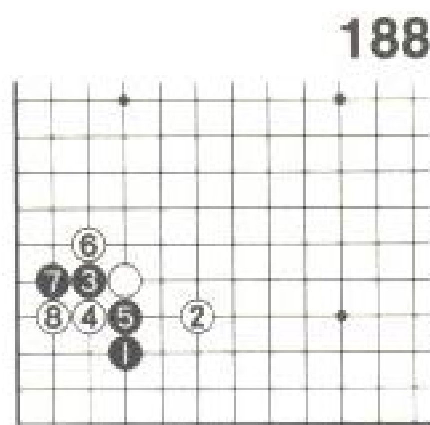
180



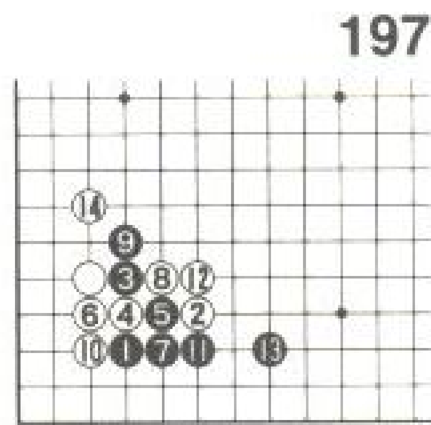
183



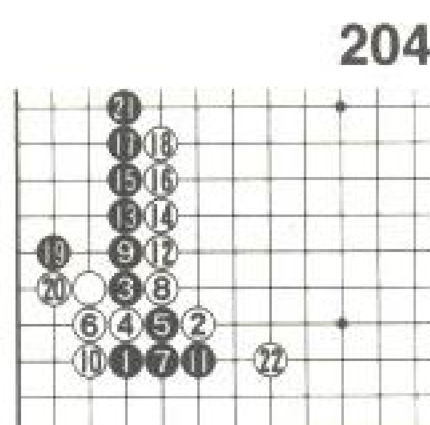
188



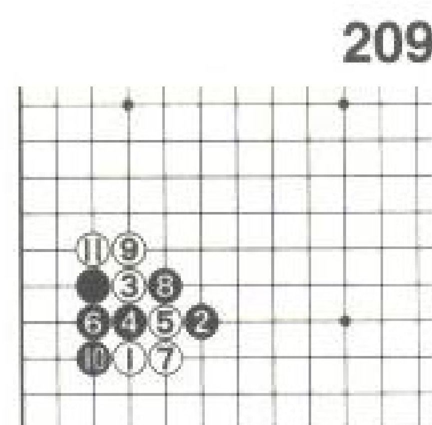
197



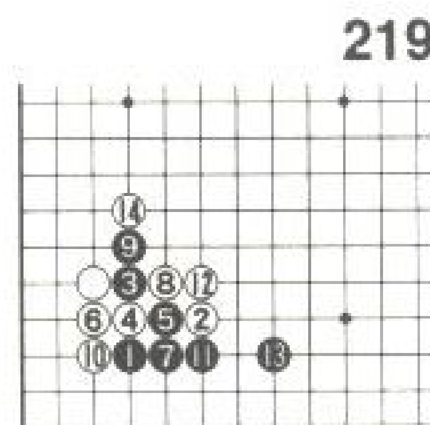
204



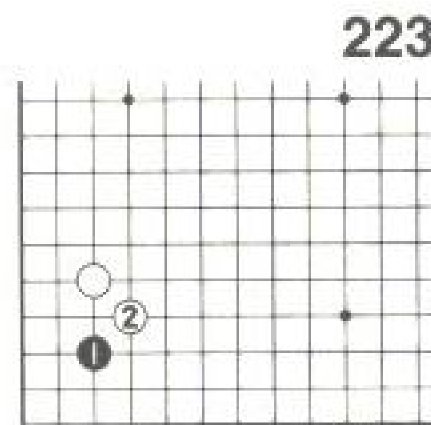
209



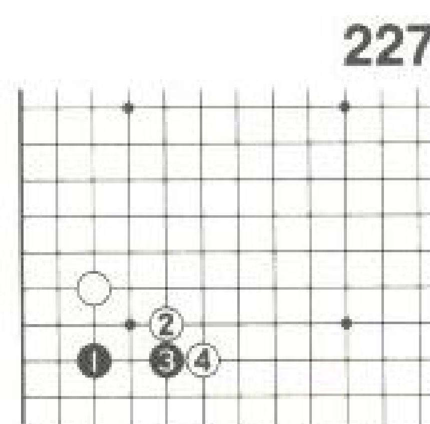
219



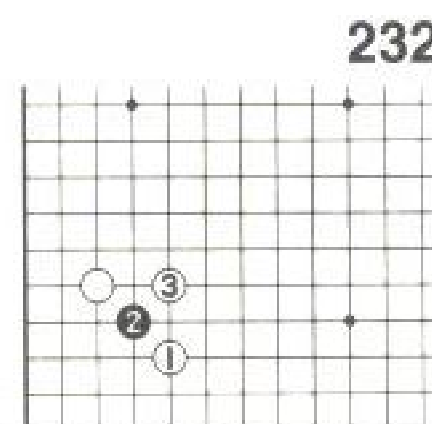
223



227



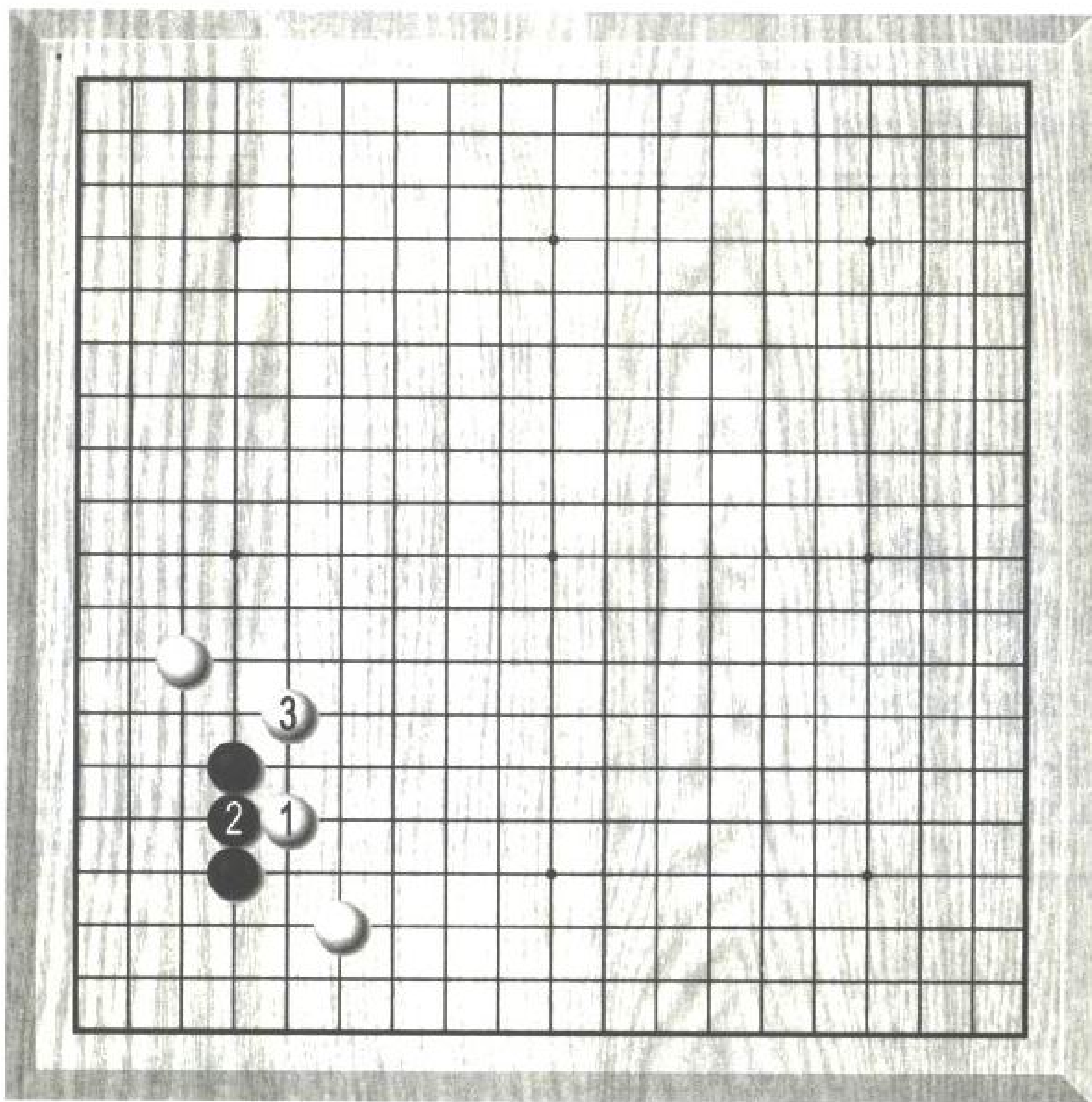
232



1형

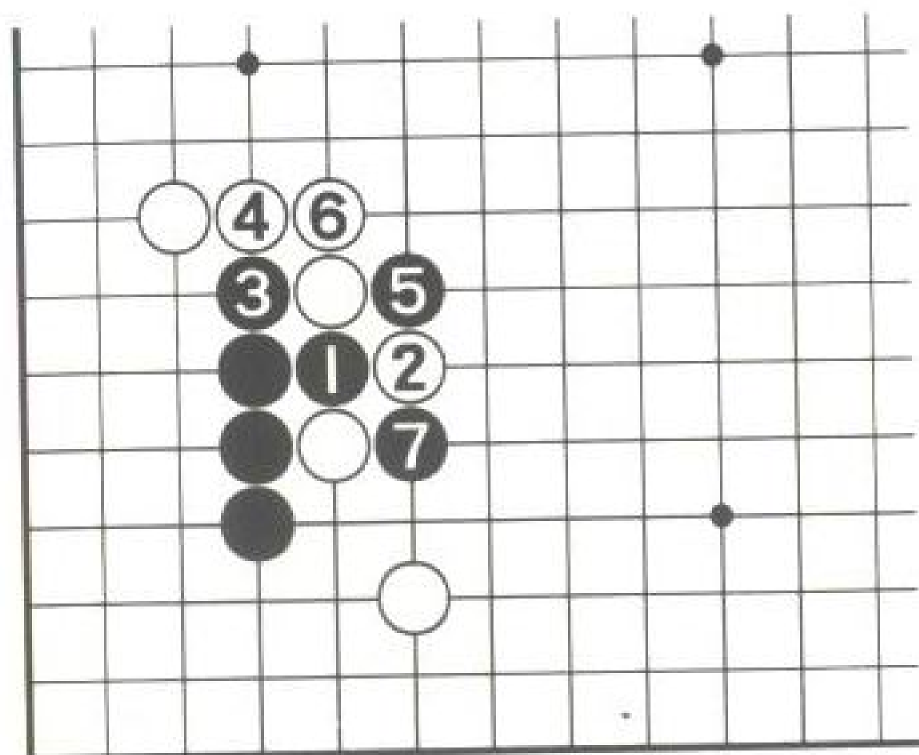
우격다짐의 포위망

● 흑차례



백1로 들여다보고 나서 3으로 덮어씌우는 수는 접바둑에서 상수들이 종종 시도하는 수법이다. 흑 석점이 죽는 일은 없겠지만 봉쇄 당해 쌈지 뜨고 살아서는 대세를 크게 그르친다.

우격다짐의 포위망을 돌파하는 퇴치법은?

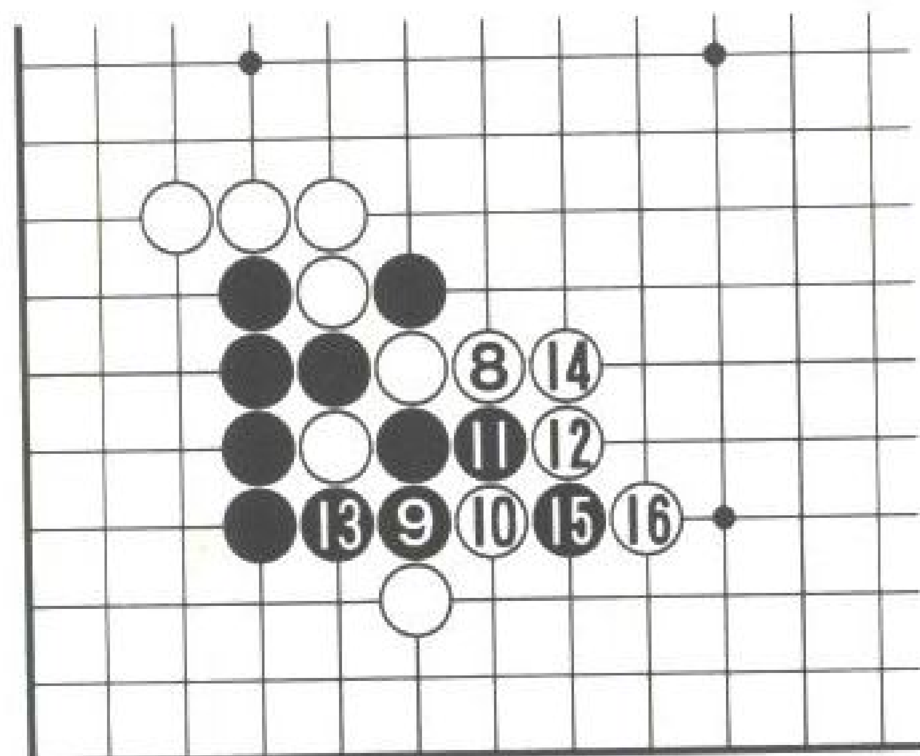


1도

1도 (함정코스)

흑1·3으로 다짜고짜 비집고 나가는 것은 속된 행마법이다.

얼핏 백에게 약점이 많아 보이지만 보기 만큼 호락호락한 모양이 아니다. 흑5에서 7이면 양단수이지만—

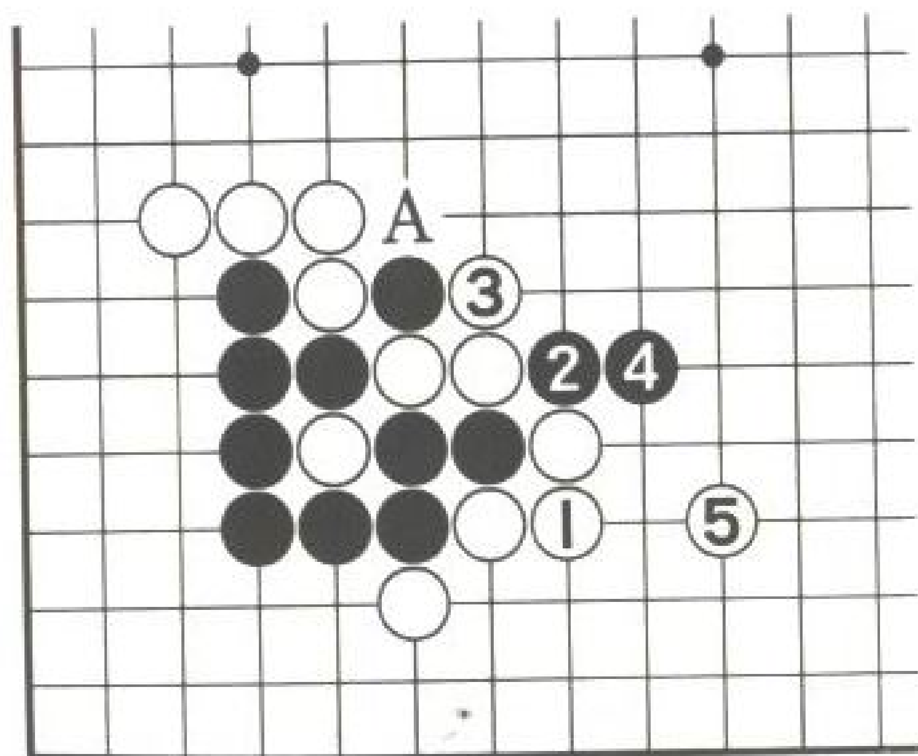


2도

2도 (계속)

백은 8쪽을 나가고 흑9에 백10으로 젖혀 봉쇄완료. 그러면 흑은 11로 흠집을 내고 나서 13으로 돌아서는 정도인데 14의 이음까지 백의 외세가 강대하다.

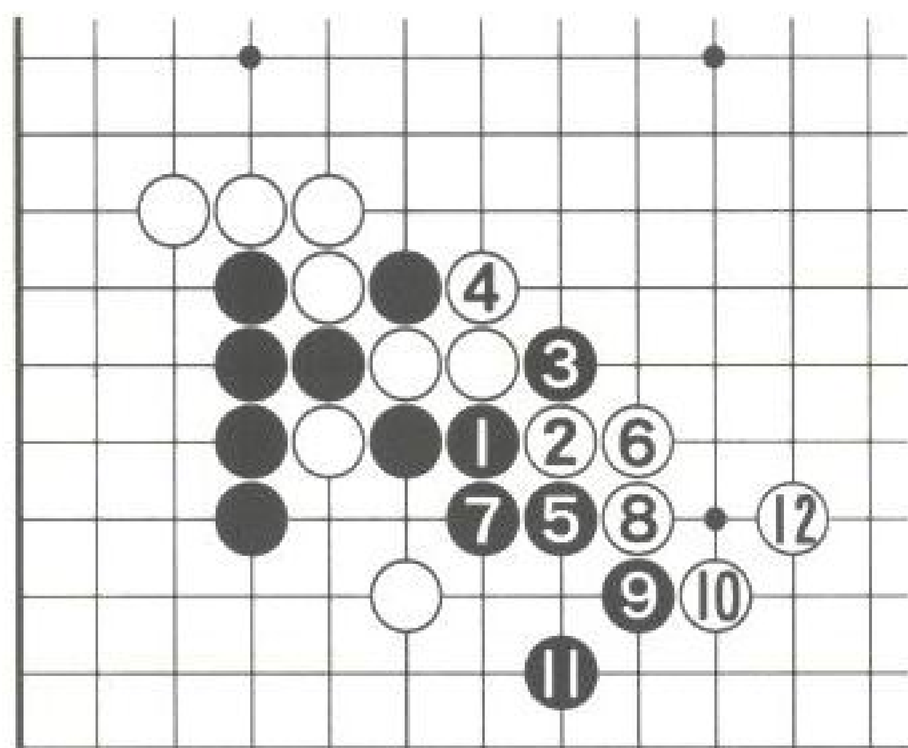
이후 흑15의 끊음에는 백16으로 버려서 충분.



3도

3도 (백, 맛이 나쁘다)

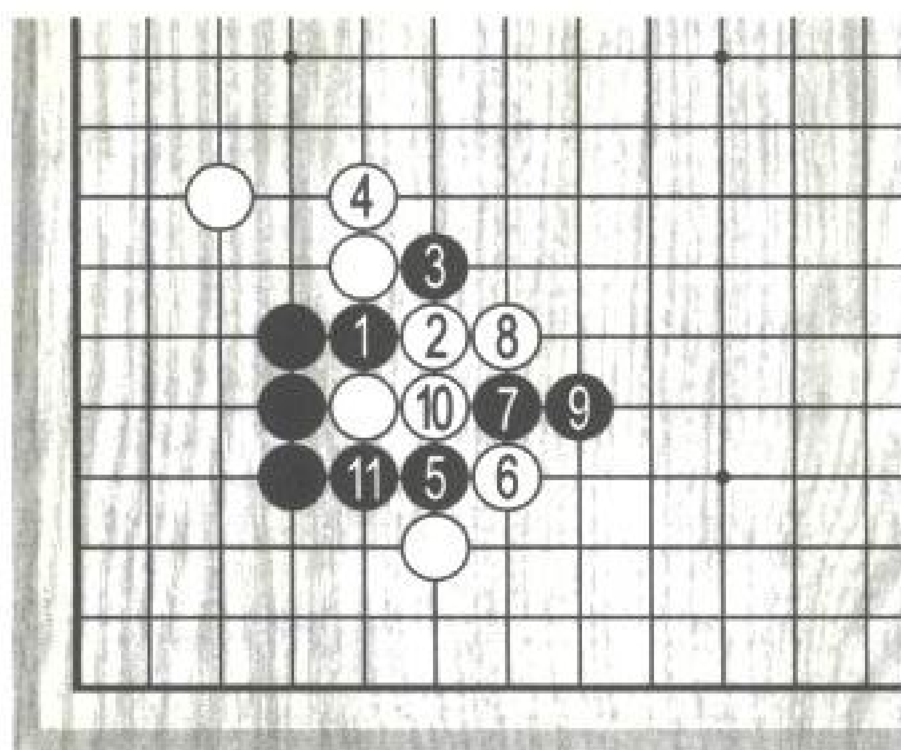
경우에 따라 백1쪽(2도 백14)을 이을 수도 있겠지만 통상은 흑2로 끊기면 흑A로 달아나는 수도 남고 해서 맛이 나쁘다.


4도

4도 (역시 불만)

그럼 흑1(2도 흑9)로 밀고나가는 수는? 백2에는 흑3에서 5를 선수할 수 있지만 백6일 때 결국은 흑7로 돌아서야 한다.

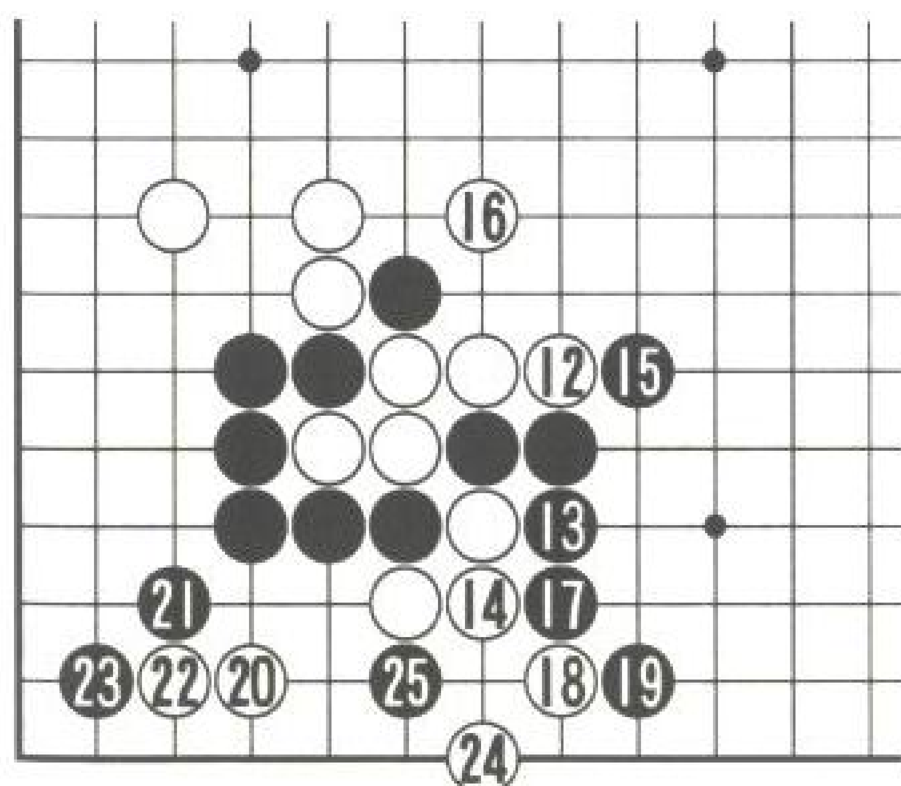
백12까지의 결과는 2도에 비해 흑이 실리를 조금 더 벌었지만 백의 외세는 그 이상으로 막강해진다.


5도

5도 (퇴치)

현명한 돌의 운용은 흑1에서 3으로 끊는 수이다. 그런 다음 5의 건너붙임을 잊지 말아야 한다.

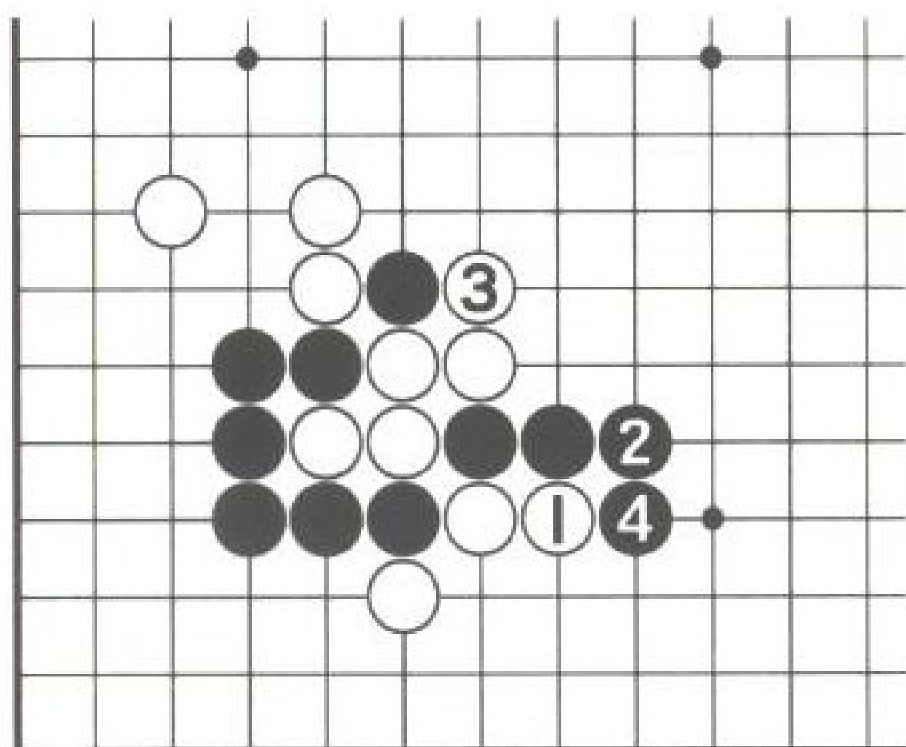
백6의 젖힘에도 흑7의 이단젖힘이 일련의 맥점. 백이 흑의 진출을 저지시키는 수는 없다. 백10까지 일단 차단은 됐지만—


6도

6도 (계속)

백12로 축을 방비하면 흑13에서 17로 틀어막는다. 하변 백은 이쪽 저쪽에서 발버둥치더라도 안타깝게도 사는 궁도가 모자란다.

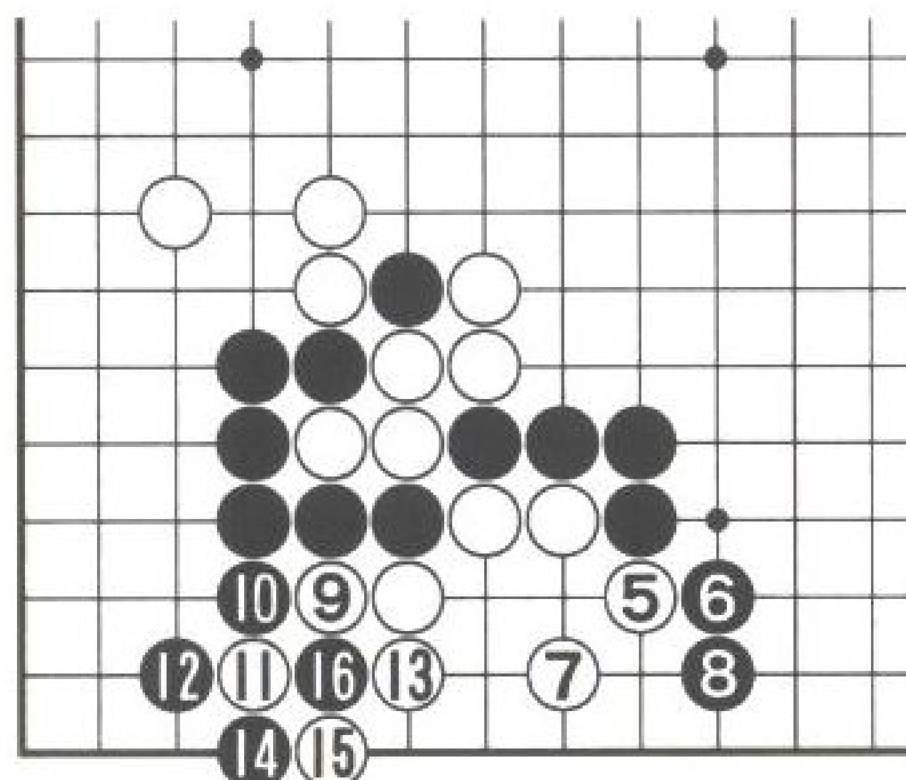
흑25에 이르러 백 전멸. 바둑은 여기서 끝난 거나 다름없다.


7도

7도 (변화)

달리 백1(6도 백12)로 밀고나가는 것도 별무신통이다. 흑2로 뻗었을 때 백3에 지켜야 하므로 흑4의 꼬부림을 당한다.

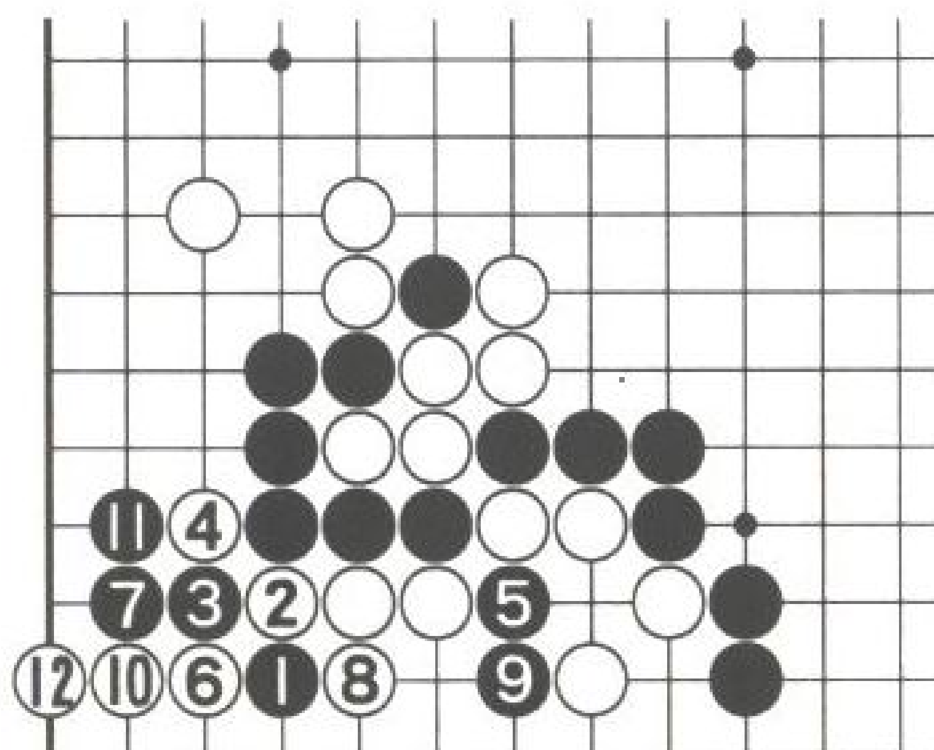
이 수를 얻어맞아서는 백의 고전은 피할 수 없다.


8도

8도 (계속)

백은 5·7을 선수하고 나서 9부터 삶을 도모해야 하는데 하변 백의 사활은 패에 걸린다.

이 패는 흑이 따낼 차례이므로 충분한 갈림이다. 수순중 백13을 15에 호구잇는 것은 흑13의 치중으로 무조건 죽음이다.


9도

9도 (약간 무리)

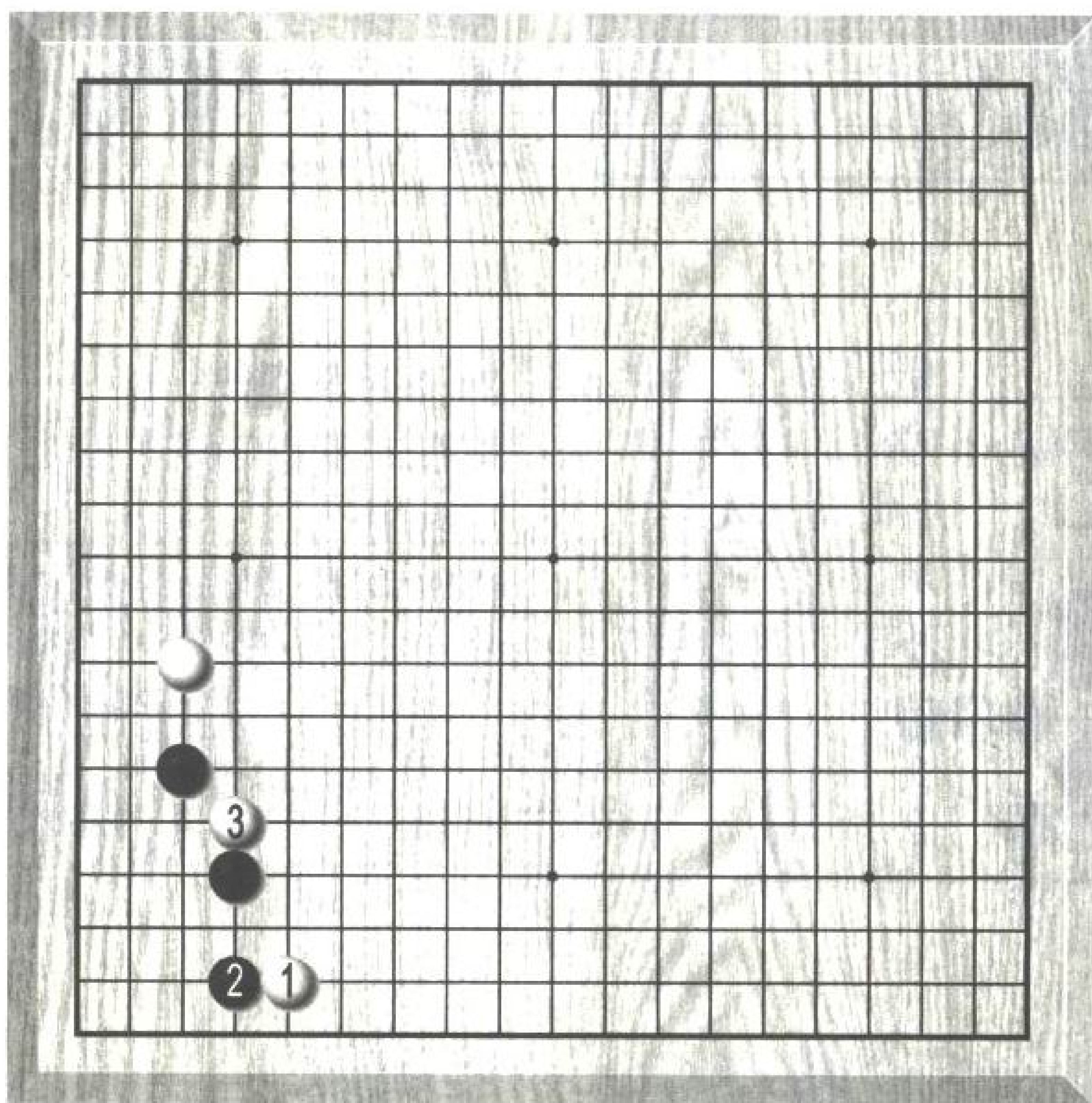
흑1(8도 흑10)에 뛰어 전체를 잡으러 가는 것은 백2·4로 끊겨 무리. 흑5는 최강이지만 백12까지 귀에서 두눈이 확보된다.

그래도 요석인 백 몇점을 선수로 잡아들여 이것도 흑 유리. 애당초 백의 강압책이 크게 잘못된 것이다.

2형

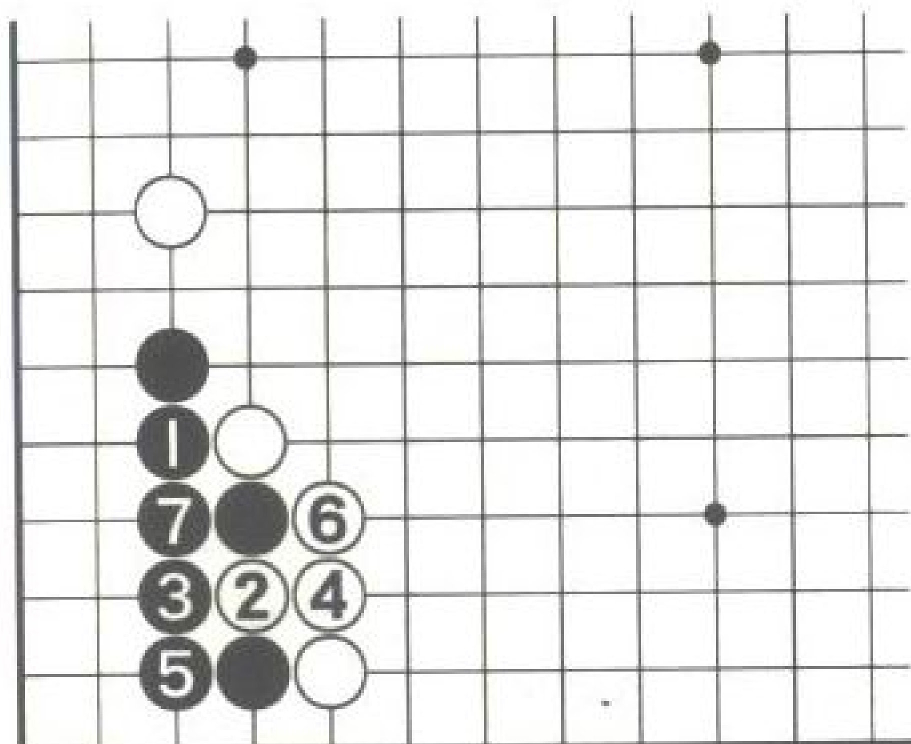
뭉치기 작전

● 흑차례



백1의 저공비행에 이은 백3의 붙임은 실전에서 한번쯤은 겪어본 적이 있음직한 출현빈도가 높은 유형의 함정수.

백의 입장에서 보면 상대를 뭉친 꼴로 만들자는 일종의 활용으로 흑이 제대로 응수하지 못하면 우형의 수모를 당할 수밖에 없다.

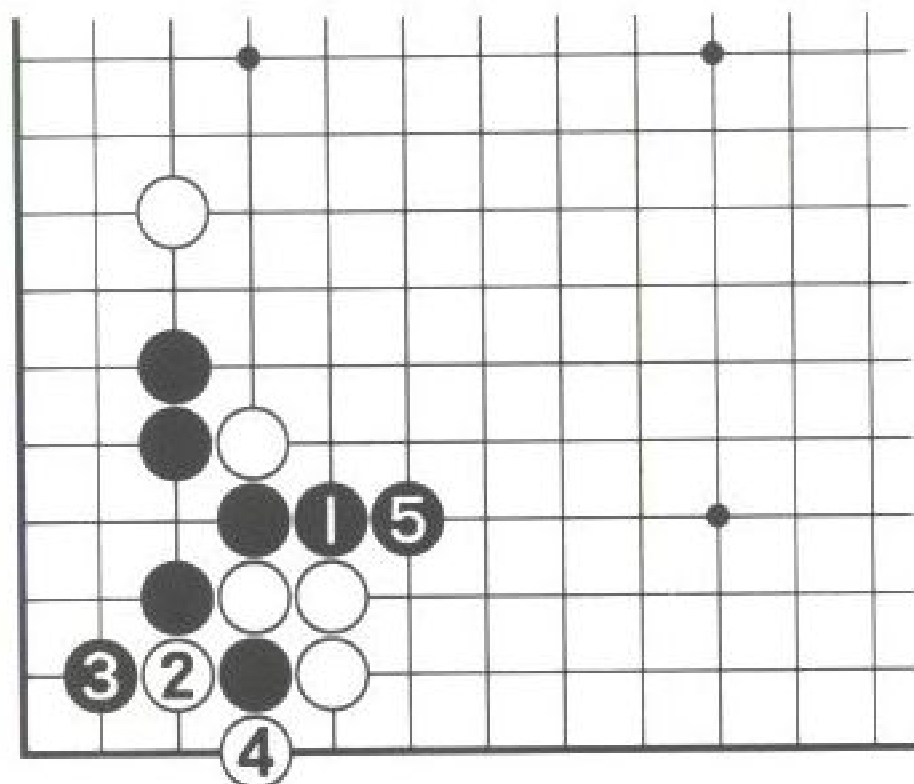


1도

1도 (함정코스)

흑1은 괜찮지만 백2에 흑3으로 한사코 귀를 지키려는 태도는 함정에 빠지는 시발.

이제 와서 흑5는 실리상 큰 곳인데 백6의 단수 한방이 너무 쓰라리다. 백의 의도대로 흑은 귀쪽에 편재된 모습이다.

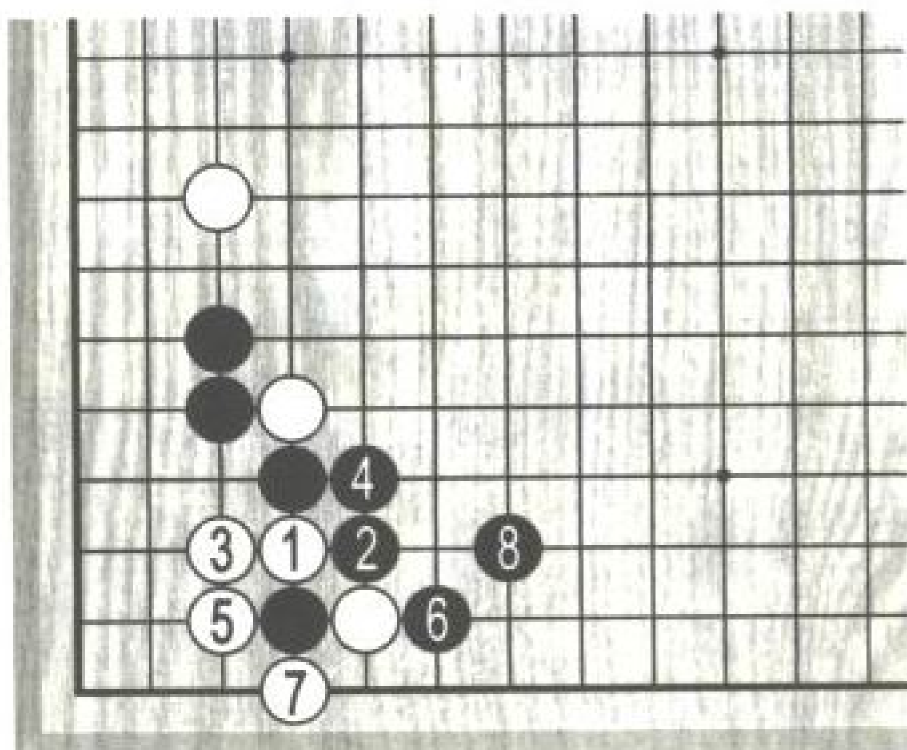


2도

2도 (실리로 불만)

흑1(1도 흑5)로 나가는 것도 신통치 못하다.

백2·4로 끊어잡히는 실리의 손실을 입는 것이 불만이다

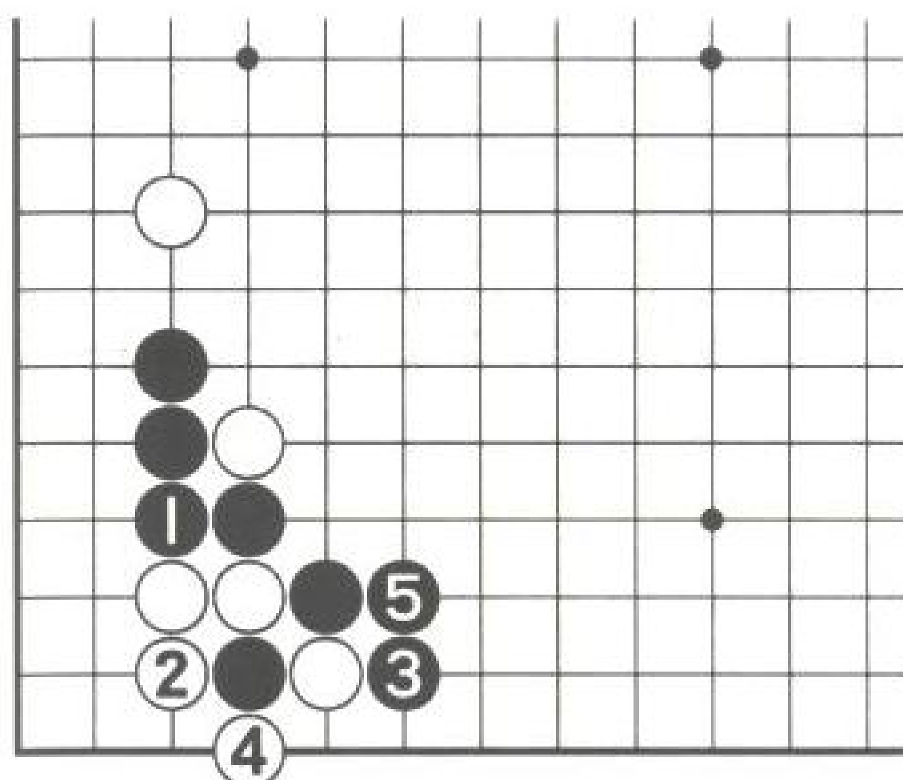


3도

3도 (퇴치1)

백1로 끼웠을 때 귀의 실리에 연연치 말고 흑2로 바깥쪽에서 끊는 강인한 반발정신이 필요하다.

이하 8까지 흑은 웅장한 외세를 구축해서 충분하다.

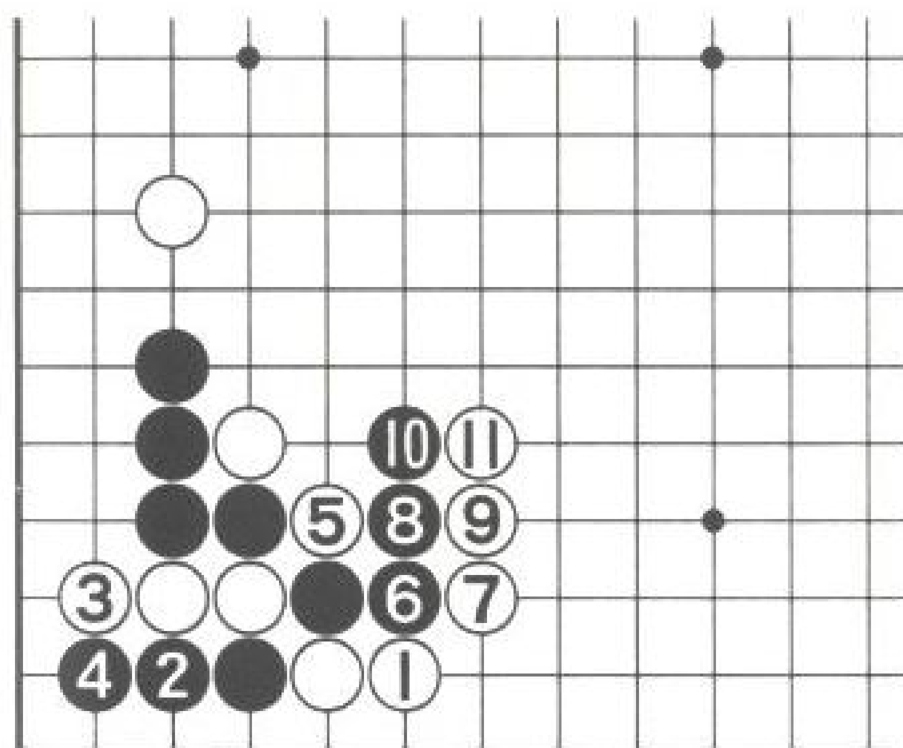


4도

4도 (의문)

단, 흑1쪽(3도 흑4)을 이어서는 곤란하다.

5까지의 흑세력은 3도의 그것에 미치지 못한다.

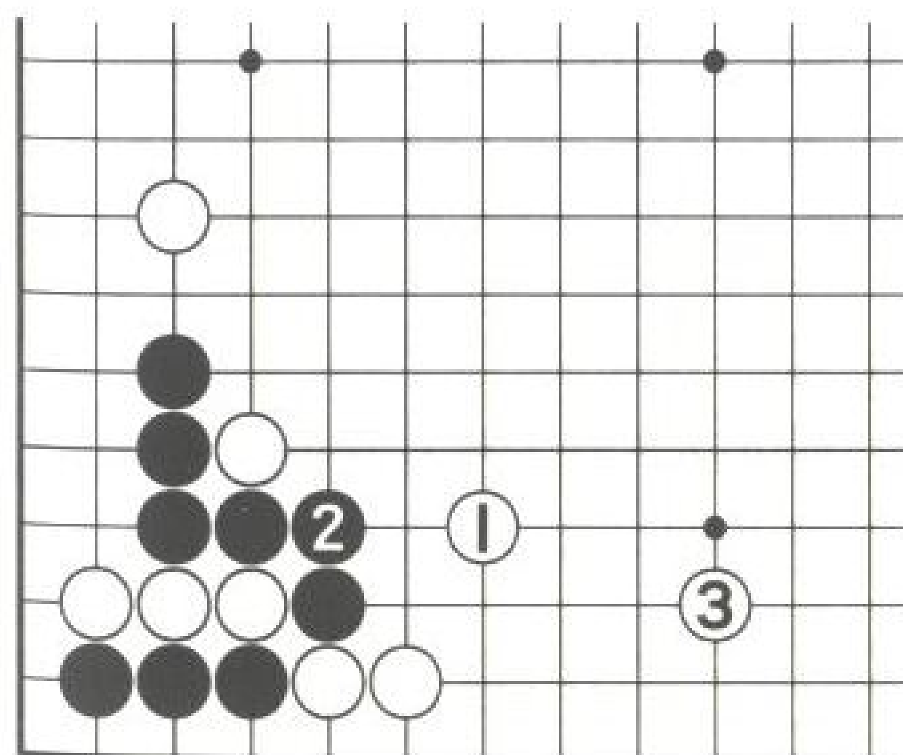


5도

5도 (백, 세력구축)

백으로서는 경우에 따라 1(4도 백2)로 뻗을 수도 있다.

흑2·4가 절대일 때 백5의 끊음부터의 강력한 세력구축이 백의 구상이다.

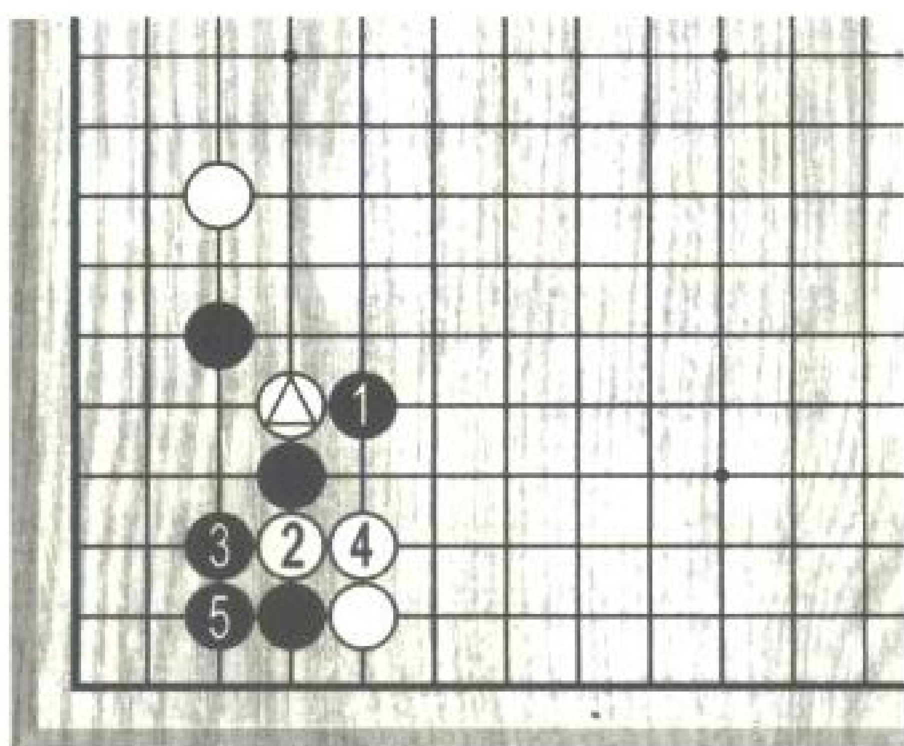


6도

6도 (백, 하변에 전개)

또 국면에 따라서는 백1(6도 백5)로 활용하는 것도 가능하다.

흑2의 이음을 기다려 백3으로 하변에 보금자리를 편다. 어느 것이 됐든 선택권은 백이 쥐고 있다.

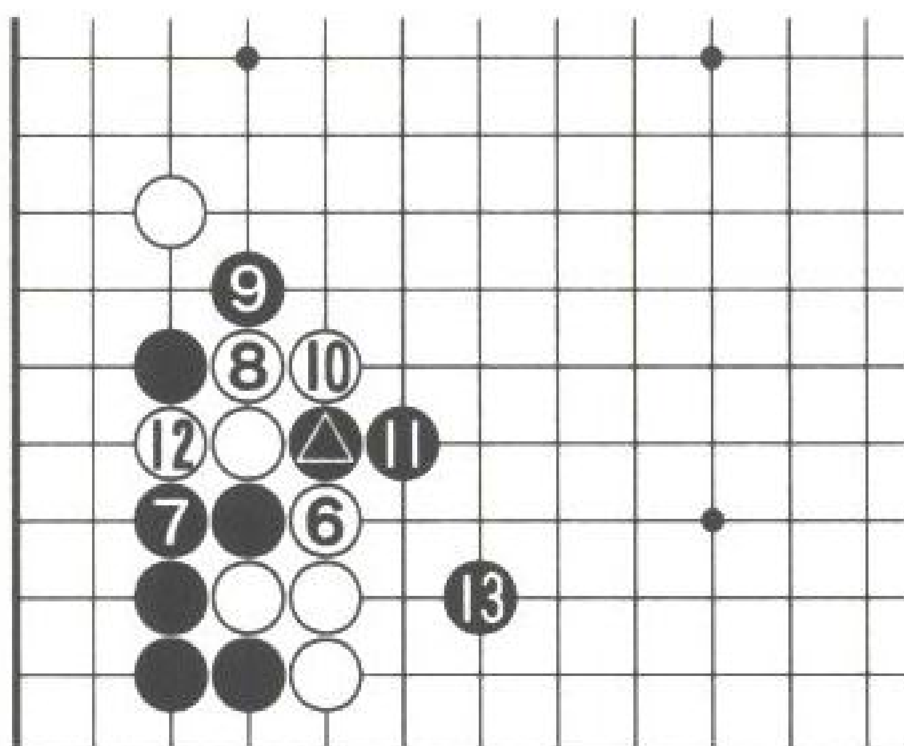


7도

7도 (퇴치2)

△의 붙임에 대해 귀를 중시하고 싶을 때는 흑1로 젖힌다.

백2·4에는 흑3·5로 귀를 사수할 수 있다.

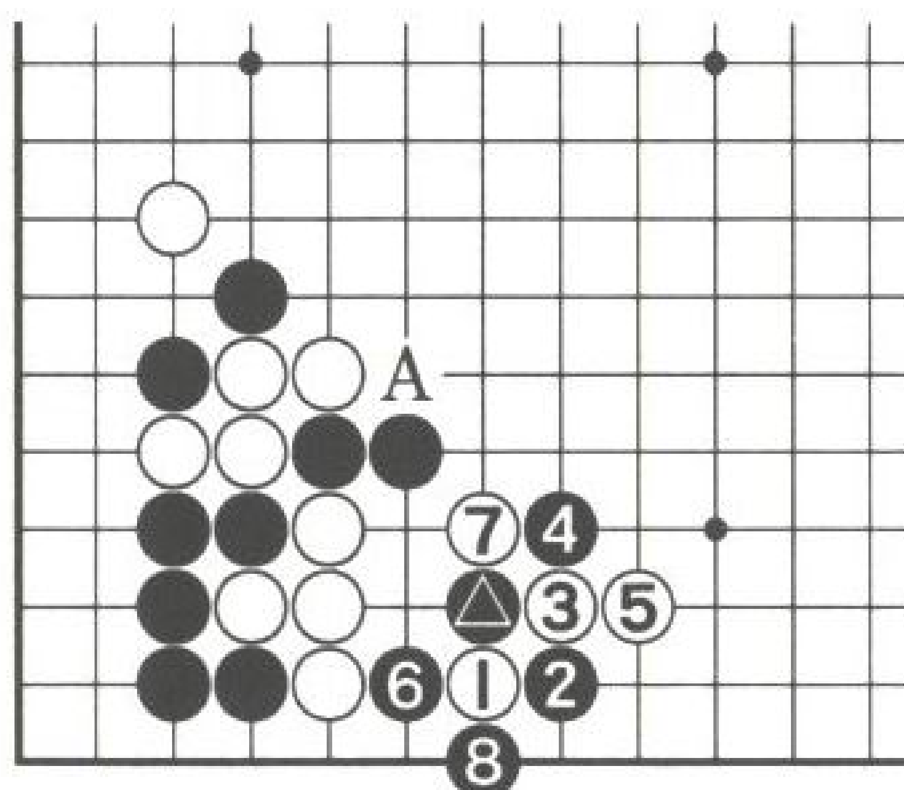


8도

8도 (계속)

두려운 것은 백6으로 끊고 8로 나가는 싸움. 하지만 ▲가 백의 허리를 가르고 있어 흑의 불리한 싸움은 생각되지 않는다.

흑9에서 11이 행마의 리듬. 백12면 왼쪽은 뚫리지만 흑13의 통렬한 일격으로 바꿔치기가 된다.

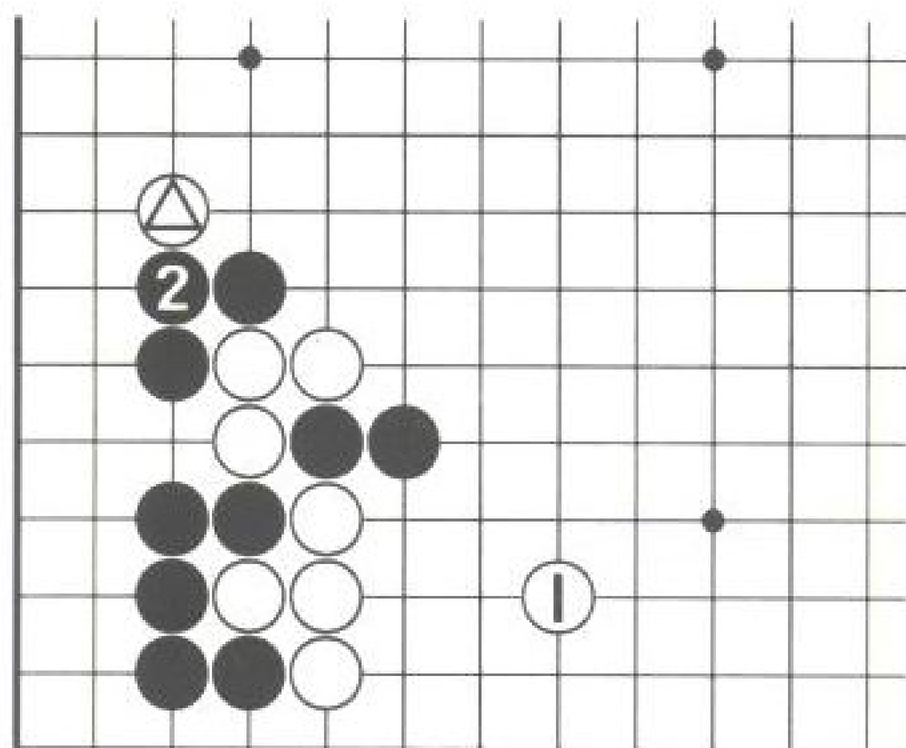


9도

9도 (부연)

▲의 일격으로 하변 백 넉점은 잡힌 모습.

백1부터 움직여도 이하 흑8까지 그만이다. A의 꼬부림이 듣는 것도 흑의 자랑이다.

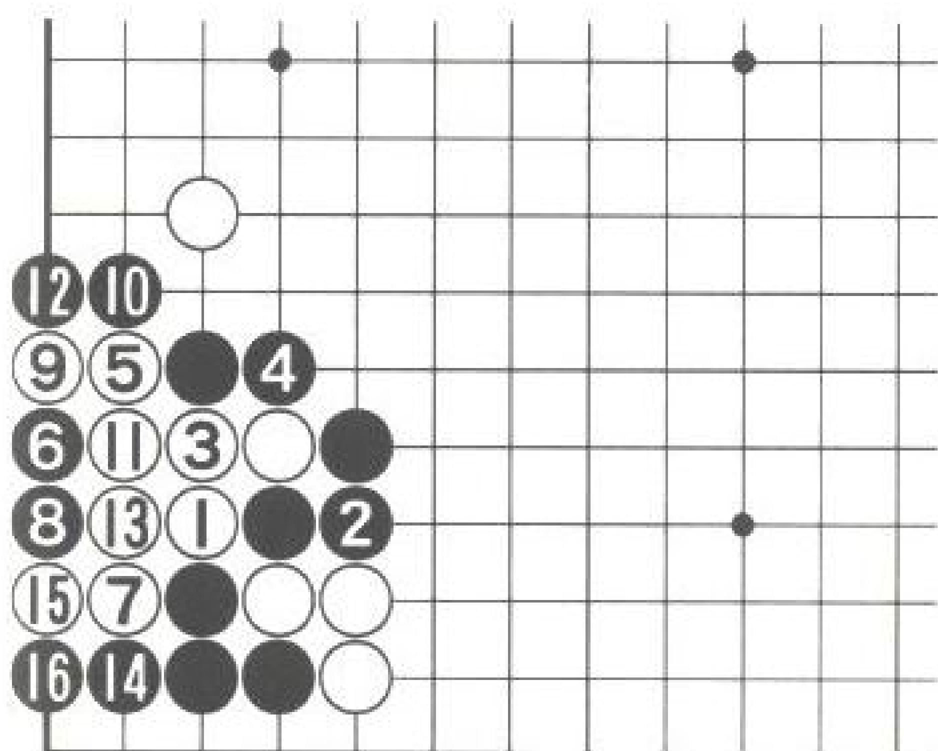


10도

10도 (변화)

백1(8도 백12)로 하변에 전개하면 흑은 당연히 2에 잇는다.

△ 한점이 쓸모 없는 돌이 돼 역시 흑이 만족스런 갈림이다.

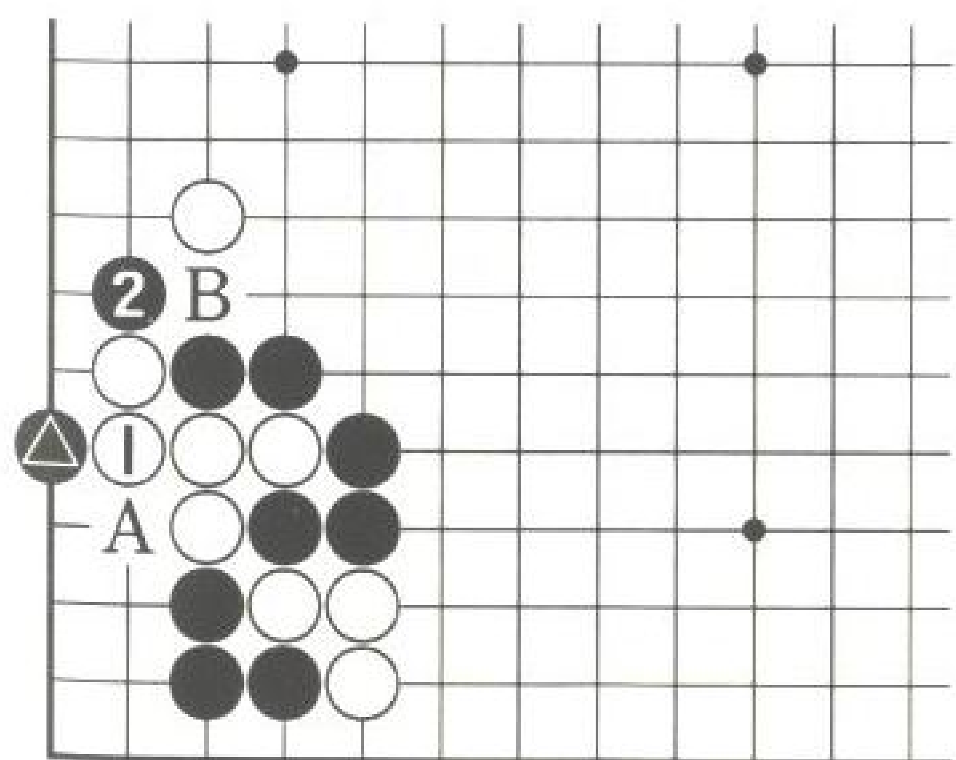


11도

11도 (변화)

백1쪽에서 끊는 수의 대비책도 확실히 알아두어야 한다. 결론부터 말해서 백의 무리.

백5로 젖혔을 때가 중요한 장면인데 흑6의 치중이 절묘한 맥점이다. 그리고 백7에는 흑8이 실로 통쾌무비한 맥점의 연타. 백은 역부족이다.

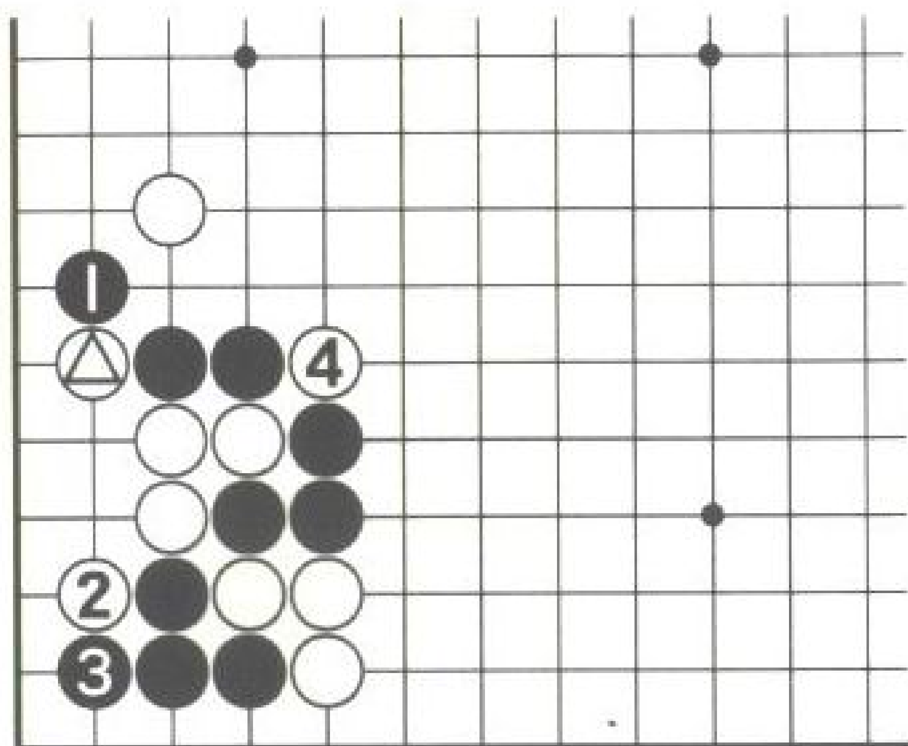


12도

12도 (부연)

▲의 급소일격을 당한 백은 속수무책이다.

백1의 이음은 흑2의 젖힘으로, 백1로 A도 흑2로 그만이다. 안타깝게도 백은 B에 끊을 틈이 없다.

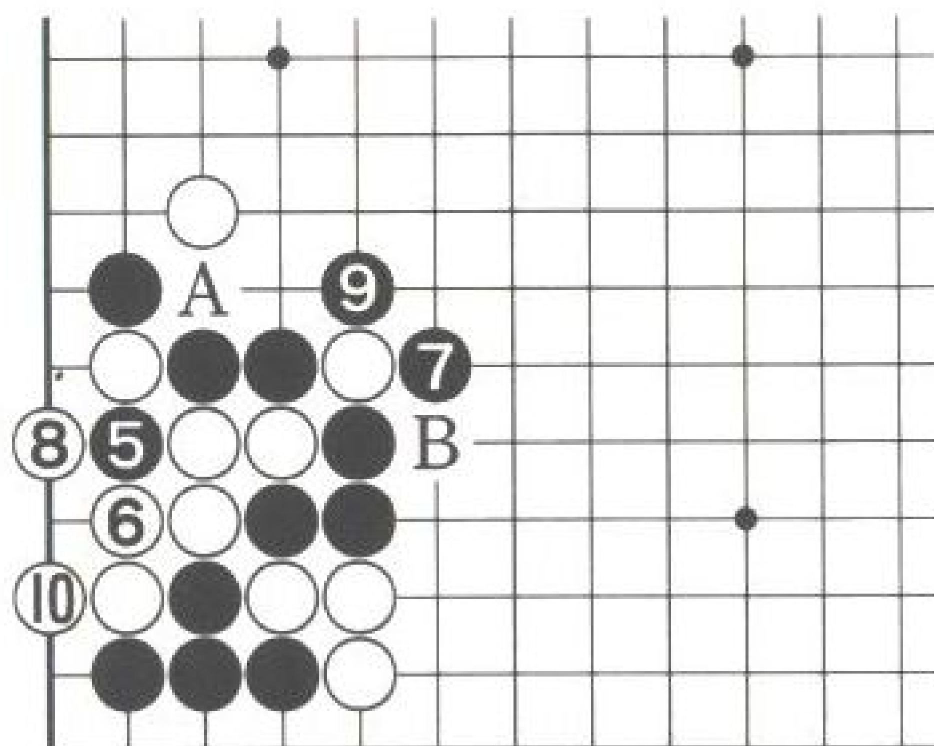


13도

13도 (대사건)

△의 젖힘에 맥점을 모르면 흑1로 손따라 막기 십상이다. 이것은 도리어 흑이 낭패에 빠진다.

백2의 젖힘 한방을 활용한 후 백4의 끊음이 통렬해지는 것.

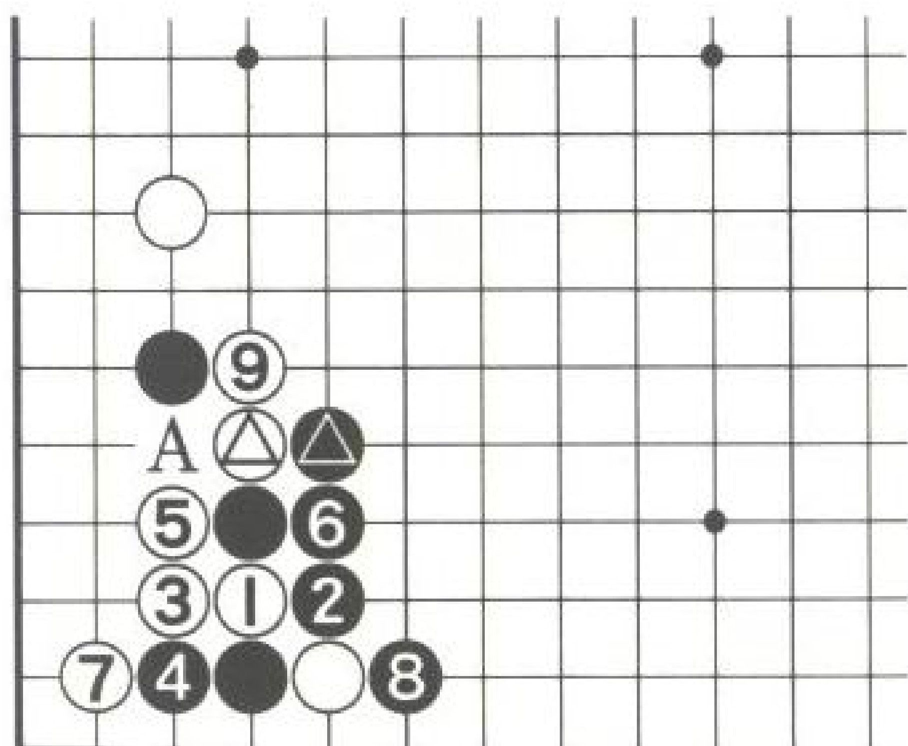


14도

14도 (계속)

순식간에 흑은 백A로 끊기는 수와 백B부터 축으로 잡히는 어려움에 직면했다.

흑5로 한번 끊어 백A를 방비하고, 흑7로 백B를 막은 것은 그나마 최선. 그렇더라도 백10까지 하변 흑 넉점을 수중에 넣은 백의 우세승.



15도

15도 (참고)

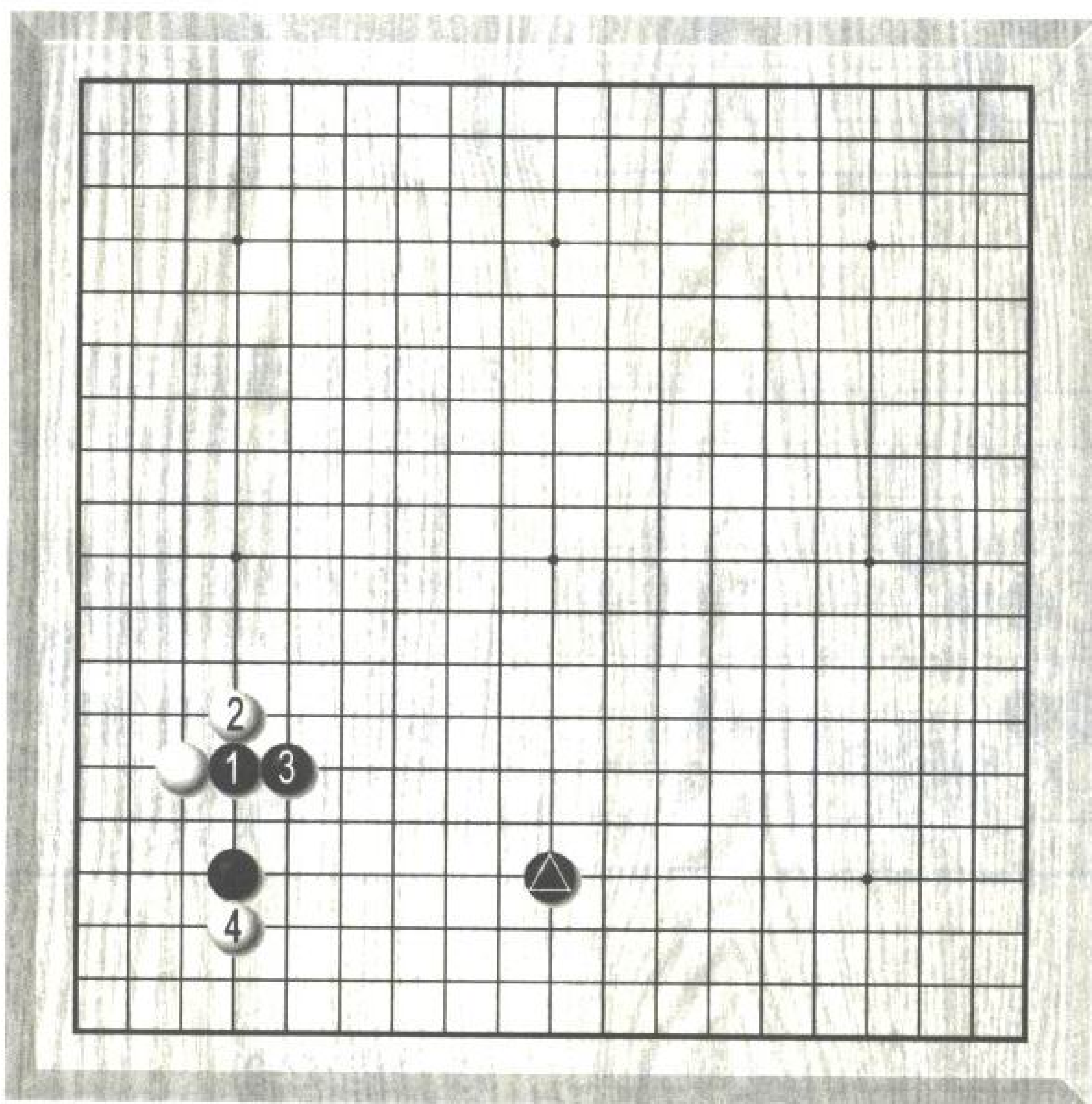
▲로 젖힌 이상 백1의 젖혀끼움에 흑2쪽에서 끊는 것은 악수이다.

이하 9까지 백의 실리가 상당하다. 흑A로 끊는 수는 없으며, 앞선 △가 능률적으로 작용하고 있는 모습이다.

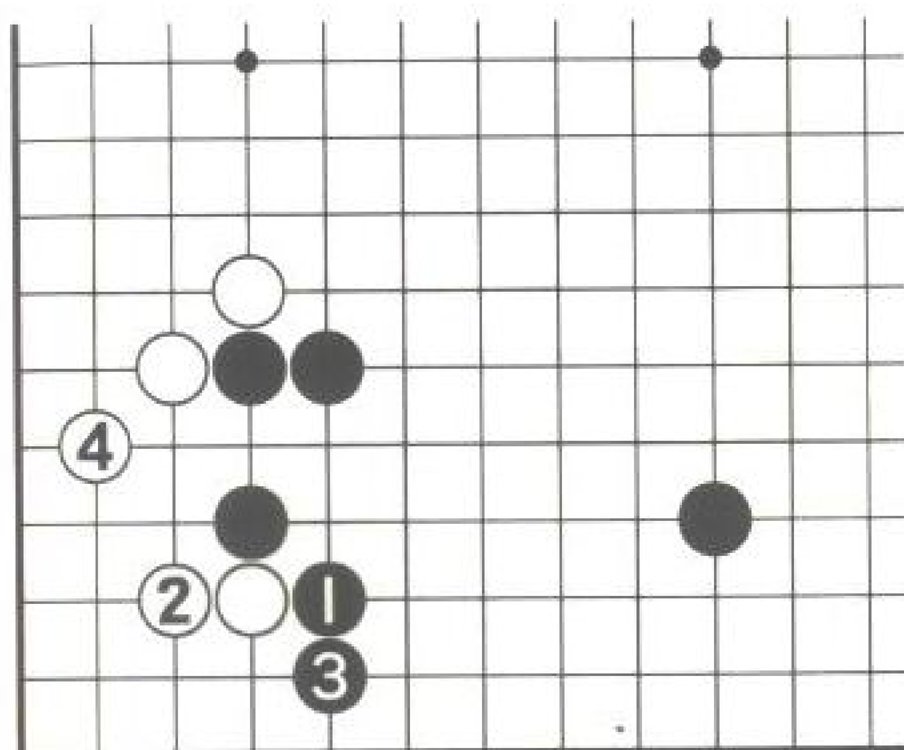
3형

당황스런 옆구리붙임

● 흑차례



△를 살리려는 흑1·3의 정석선택에 백4로 옆구리에 갖다붙여 교란을 획책해온 장면이다. 하변을 그대로 흑집으로 인정해줄 수 없다는 계략이 담겨 있다. 좋고 나쁨을 떠나 아무튼 정상궤도에서 이탈한 수를 맞은 흑으로선 당황스러운 장면이다.

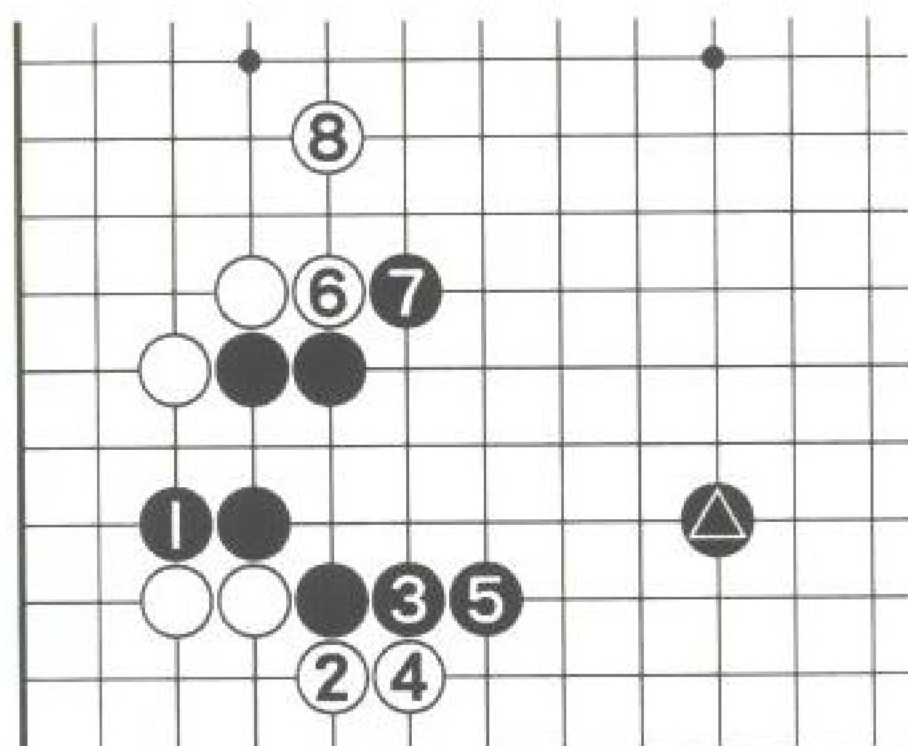


1도

1도 (함정코스1)

흑1쪽에서 막는 것은 상대의 기백에 눌린 수.

백4로 사뿐히 넘게 되면 흑진이 많이 깎인 모습이다.

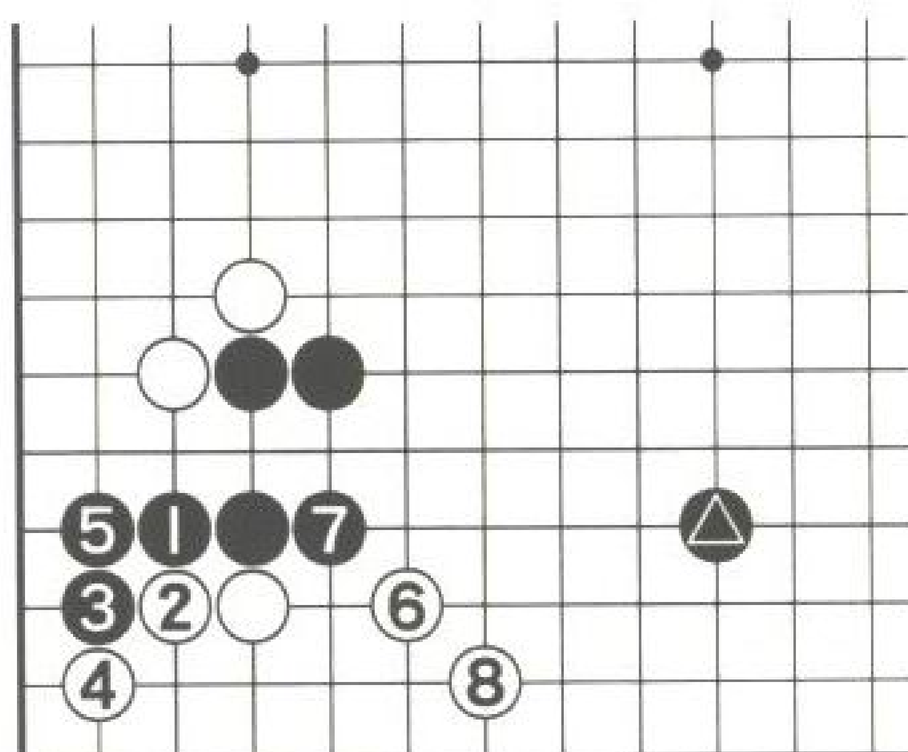


2도

2도 (백, 양쪽을 둔 모양)

흑1(1도 흑3)로 차단하는 것도 좋은 결과를 얻지 못한다.

백2·4로 귀의 삶을 확인한 후 6·8로 좌변을 돌보는 수순을 얻어 양쪽을 다 둔 모습. 게다가 ▲의 위치도 어정쩡하다.

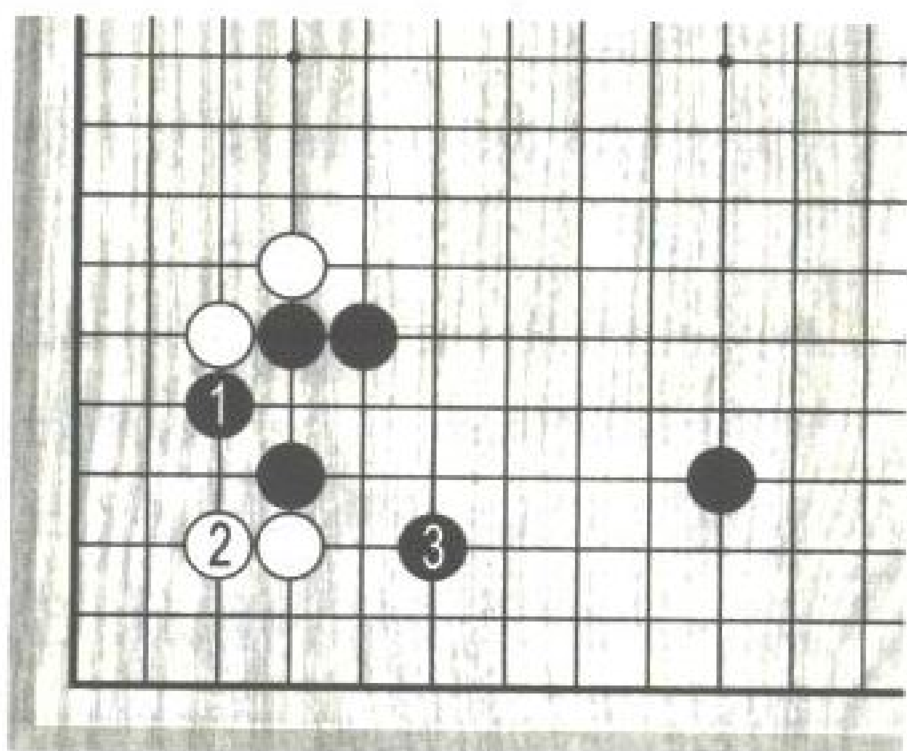


3도

3도 (함정코스2)

백이 깊숙이 들어 왔으므로 마땅히 상하의 백을 차단하는 발상을 해야 한다.

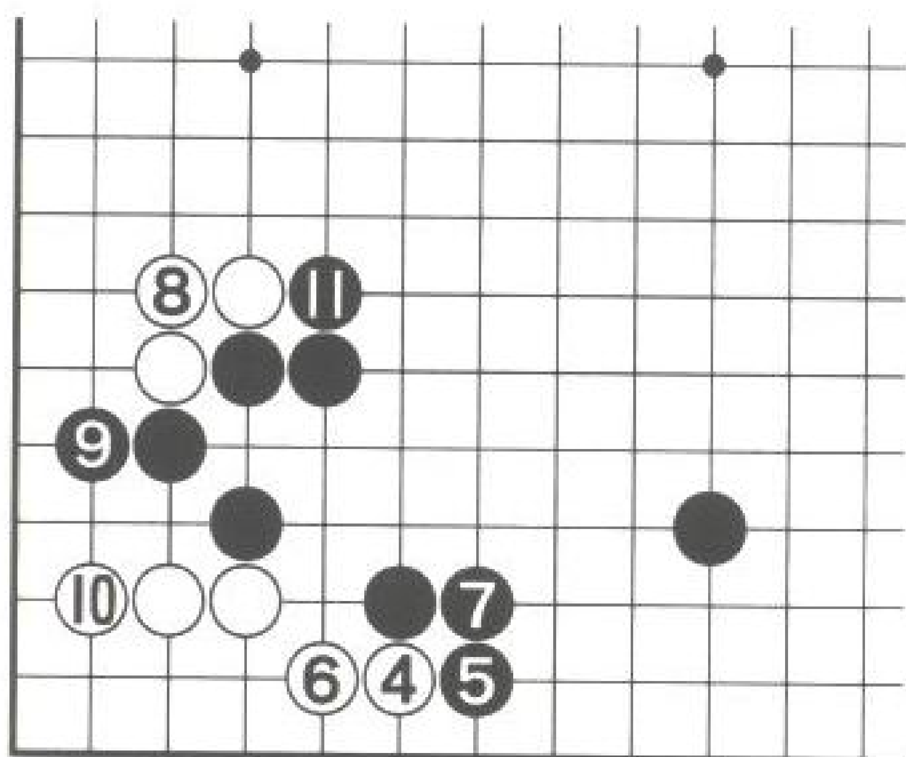
하지만 흑1은 밋밋하다. 백2에서 8까지 알뜰하게 둥지를 펴게 되면 흑이 불만이다. 역시 ▲가 운다.


4도

4도 (퇴치1)

정착은 흑1의 호구막음이다. 위쪽 백 두점에도 직접적인 압박을 가하면서 귀쪽 백도 노리는 능동적인 착점이다.

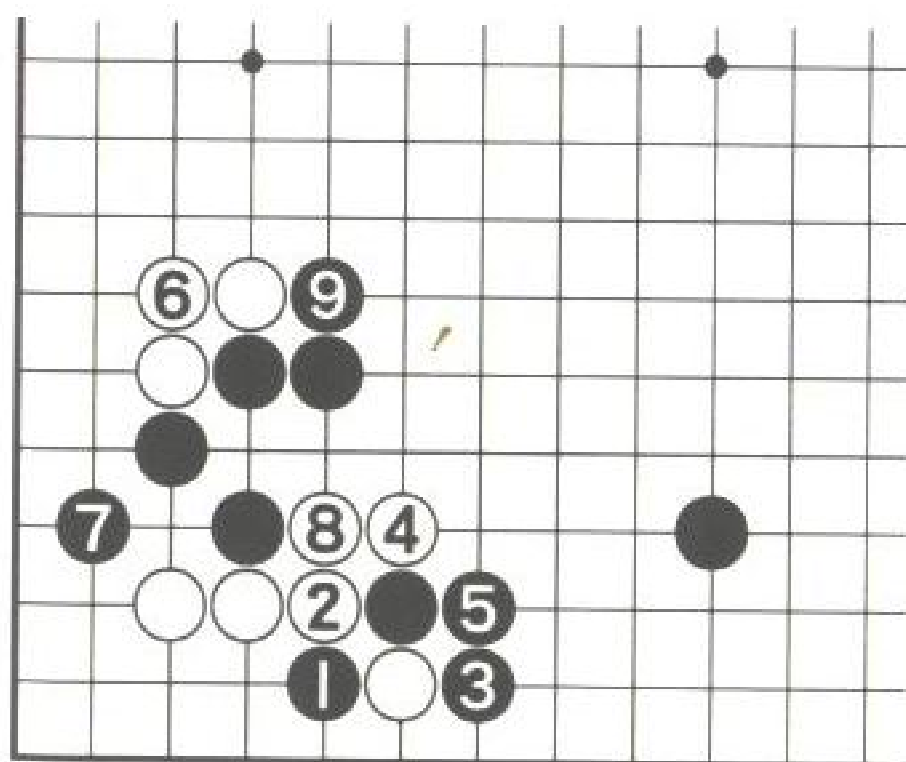
백2로 귀의 요소를 차지하면 흑3이 준엄한 압박.


5도

5도 (계속)

백은 4로 붙여 삶을 꾀하는 정도인데 어렵게 생각할 필요 없이 흑5·7이 간명한 처리이다.

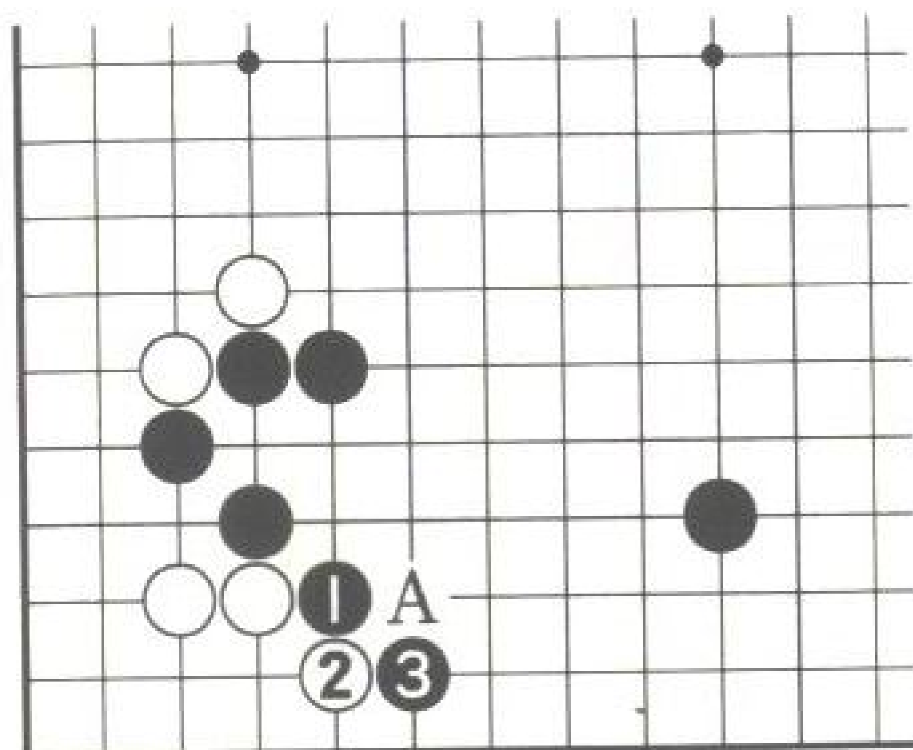
백8이면 흑9를 선수한 다음 11로 밀어 두터움을 쌓으며, 위쪽 백 석점의 공격도 엿본다.


6도

6도 (실리중시)

물론 흑은 1(5도 흑5)로 젖혀나가는 수도 가능하다. 백6때 흑은 7의 차단과 8의 끊음에 선택권을 쥐고 있다.

백6으로 단순히 8이면 흑6의 끊음이 통렬.

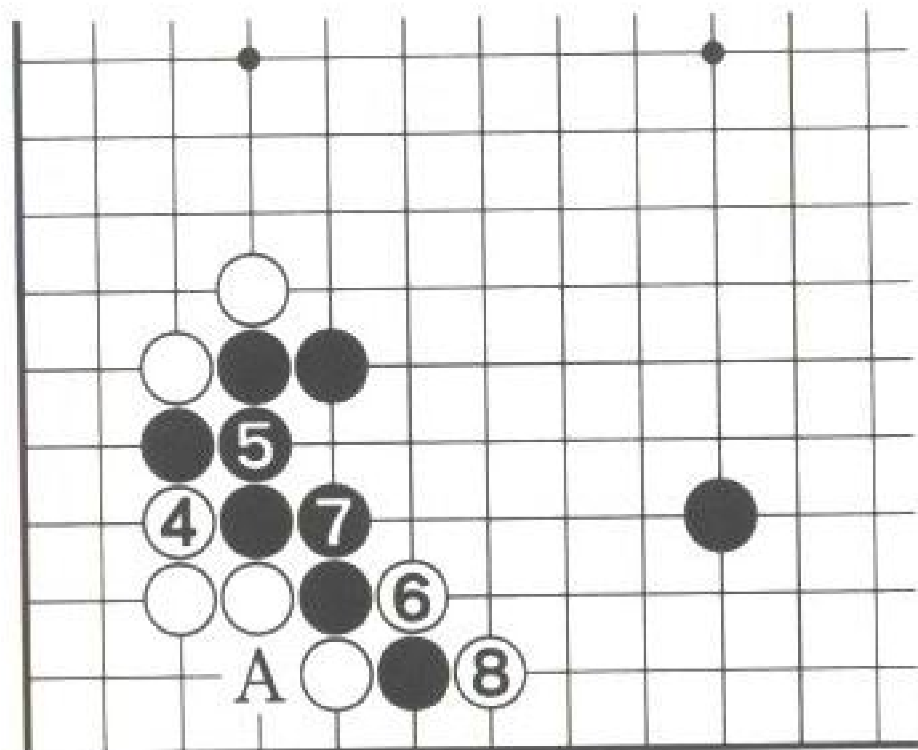


7도

7도 (주의)

곧바로 흑1(4도 흑3)로 젖혀갈 수도 있다.

이것은 백2때 반드시 흑3으로 이단 젖혀가는 전제조건이 따라야 하는데(흑3으로 A는 앞선 2도의 함정코스에 되돌아간다), 이후의 행마에 주의가 필요하다.

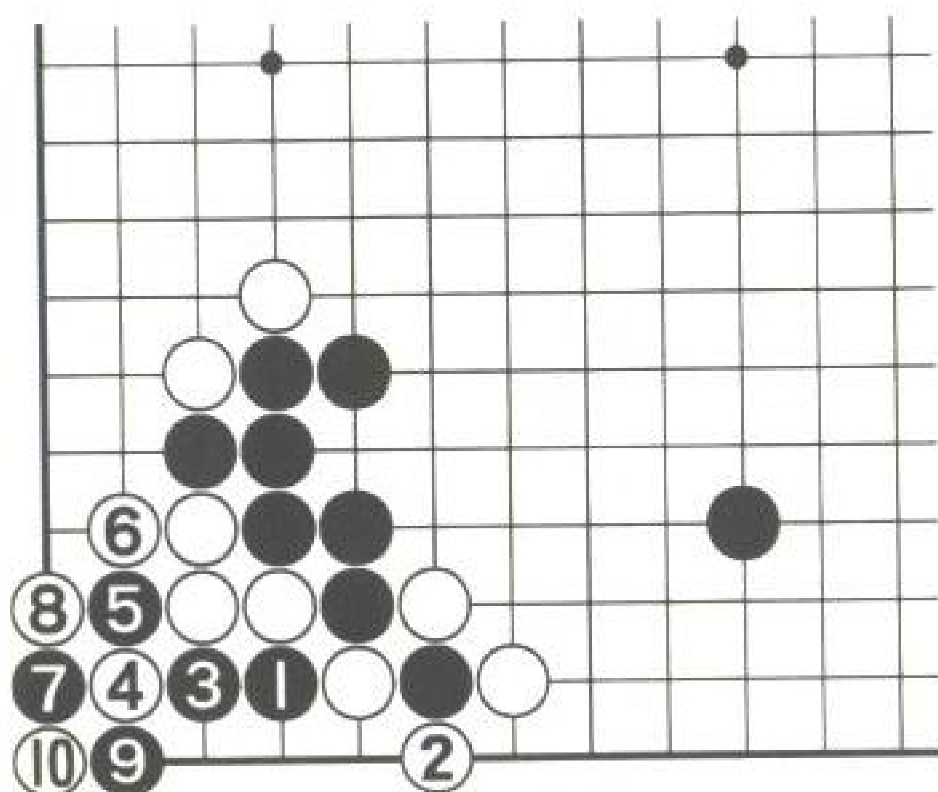


8도

8도 (계속)

백4로 찝는 수가 좋아 흑은 여러 군데 단점이 생겼다.

흑5로 상하 백의 연락을 막으면, 백6·8로 하변 흑 한점이 백의 수중에 떨어진다. 흑A부터 약간의 맛은 있지만 이 갈림은 백이 만족이다.

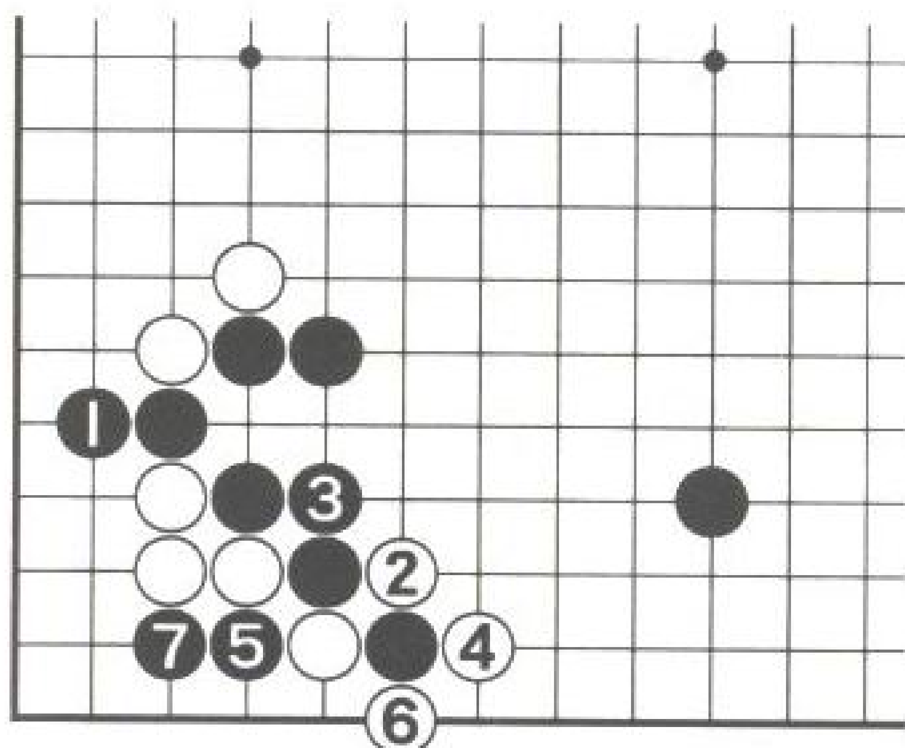


9도

9도 (부연)

8도에서 말한 맛이란 흑1 이하로 패를 만드는 수단.

그러나 이것은 흑도 질 경우 피해가 작지 않고 더욱이 이단패이다.

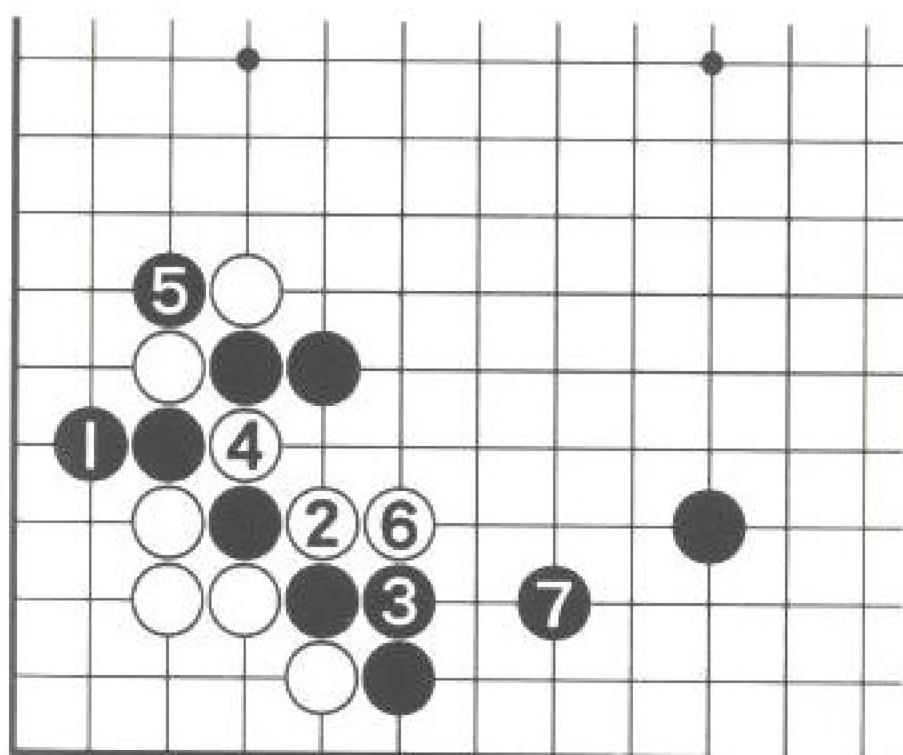


10도

10도 (정착)

흑은 1(8도 흑5)로 내려서는 것이 정착이다.

이번에는 흑7까지 귀쪽 백 석점을 무조건 잡을 수 있어 흑이 크게 우세하다. 백은 차마 이렇게는 둘 수 없고―

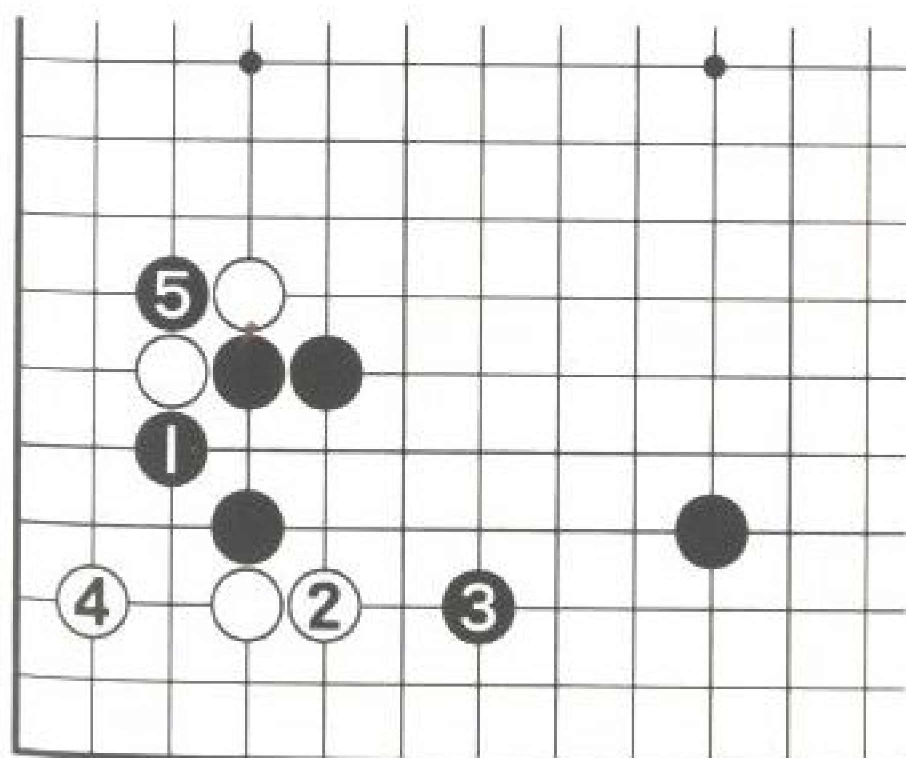


11도

11도 (변화)

백2쪽을 끊어가는 것이 올바르다. 흑은 3에 잇고 백4에는 흑5, 백6에는 흑7의 한칸뜀까지.

백이 미생이어서 흑은 충분히 둘 수 있는 진행이다.

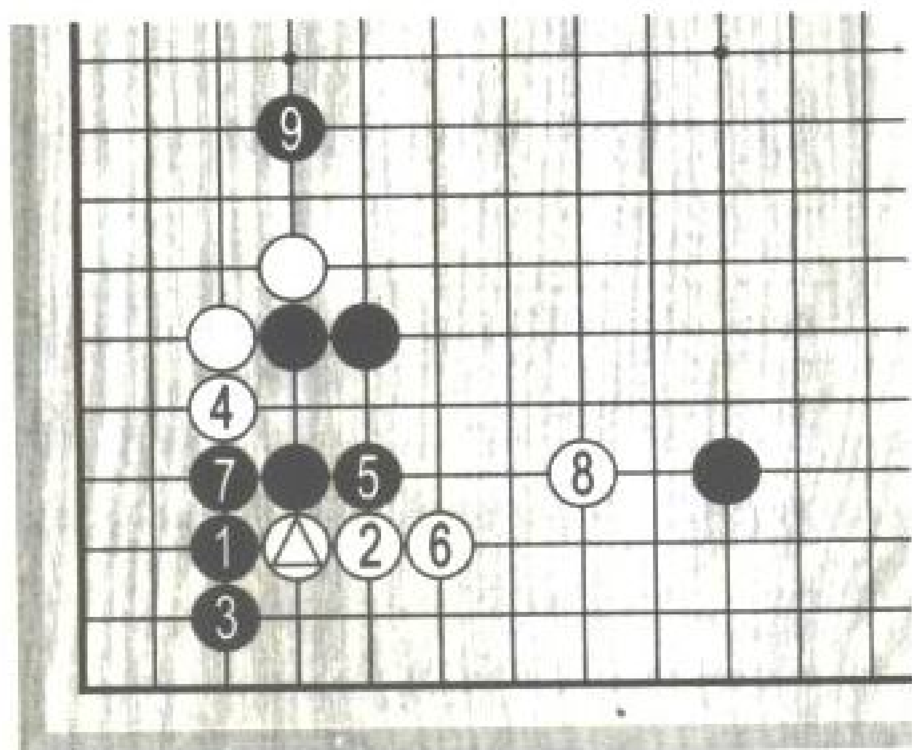


12도

12도 (변화)

흑1의 호구막음에 백2쪽(4도 백2)으로 뻗는 수도 있지만 역시 흑3으로 육박한다.

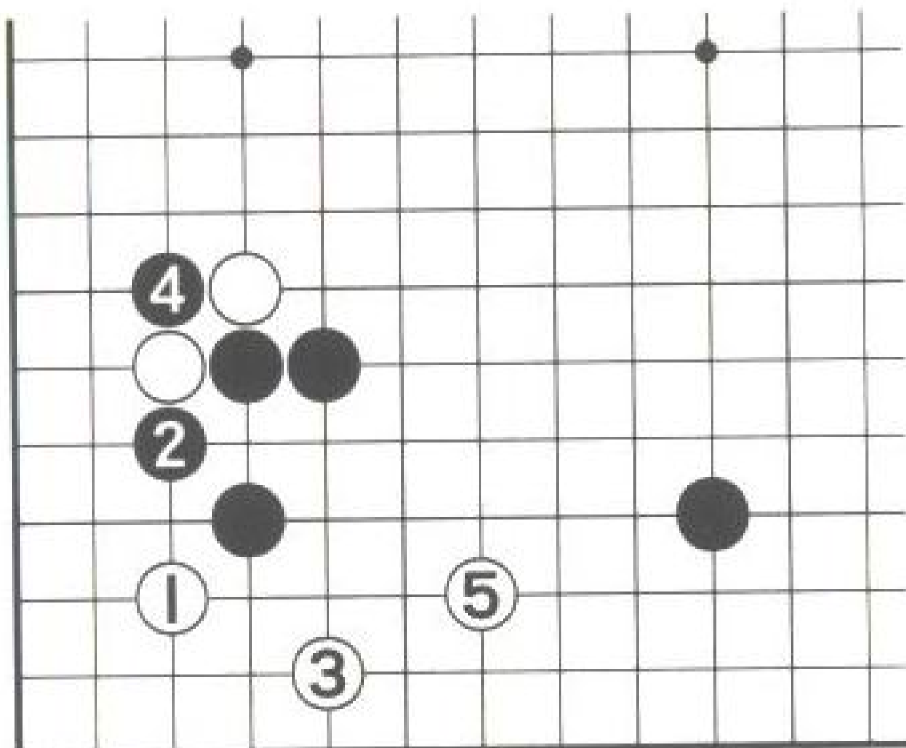
백4로 귀에서 근거를 마련할 때 흑5로 끊은 모양이 두터워 충분하다.



13도

13도 (퇴치2)

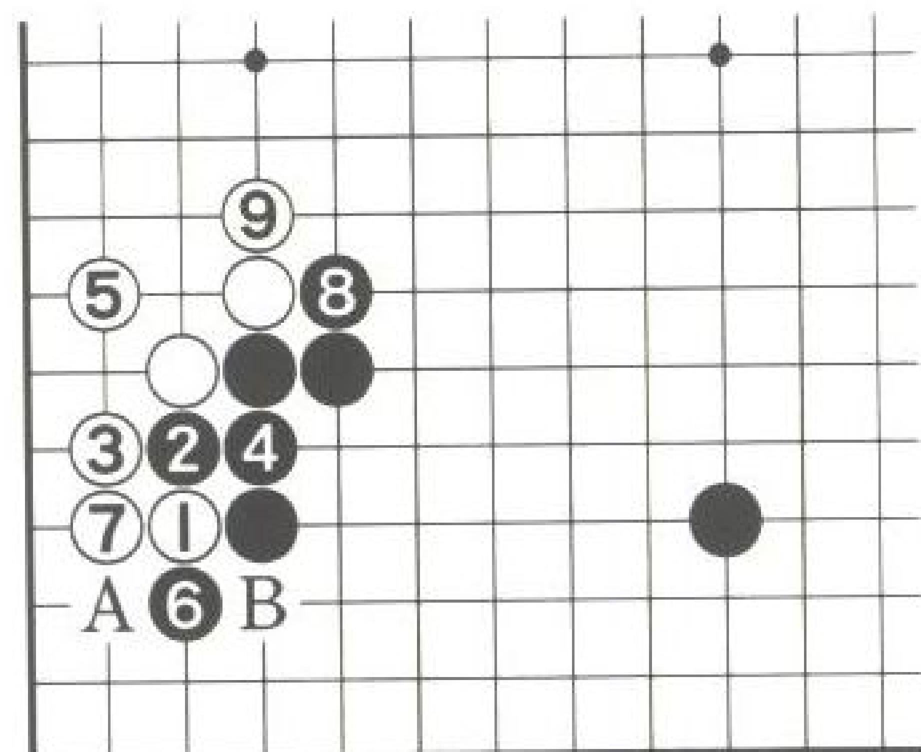
애초 △의 붙임에 대해서는 흑1로 젖혀막는 수도 유력하다.
백2에는 흑3으로 강인하게 내려서서 흑9의 급소공격에 손을 돌리면 주도권은 흑이 쥐고 있다.
이것은 힘이 강한 사람의 취향.



14도

14도 (정석1)

정석을 한 두가지만 소개하면 백은 1로 3·三에 들어가는 것이 무난.
흑도 2로 차단하는 것이 기세며 이하 5까지 백은 하변 흑진을 깼고, 흑은 좌변에서 힘을 얻었다.



15도

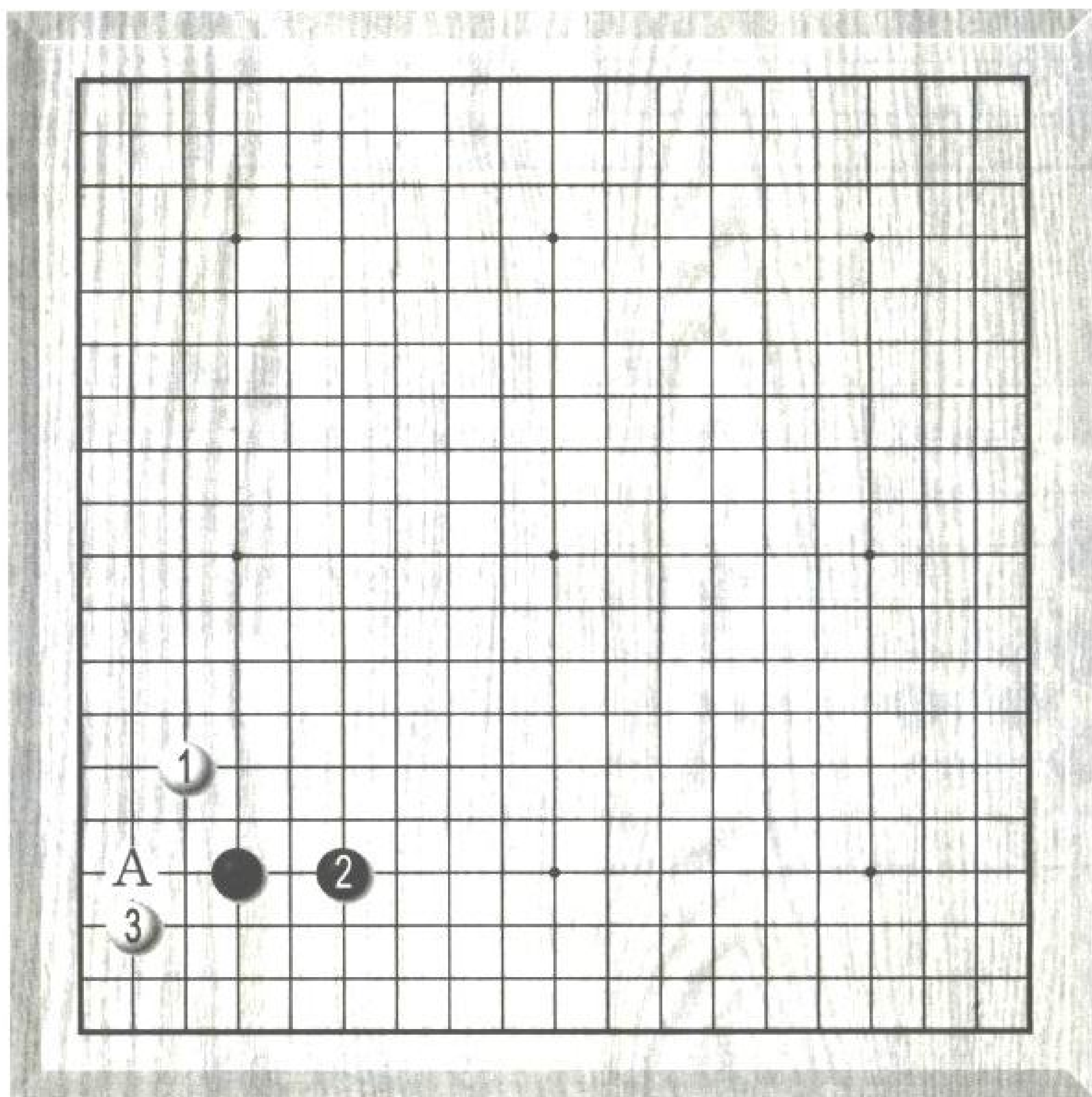
15(정석2)

백1로 붙여가는 정석도 있다.
흑2(6의 젖혀막음도 가능)라면 백9까지가 일반적인 진행. 장차 흑은 A의 막음이, 백은 B의 끊음이 큰 수가 된다.

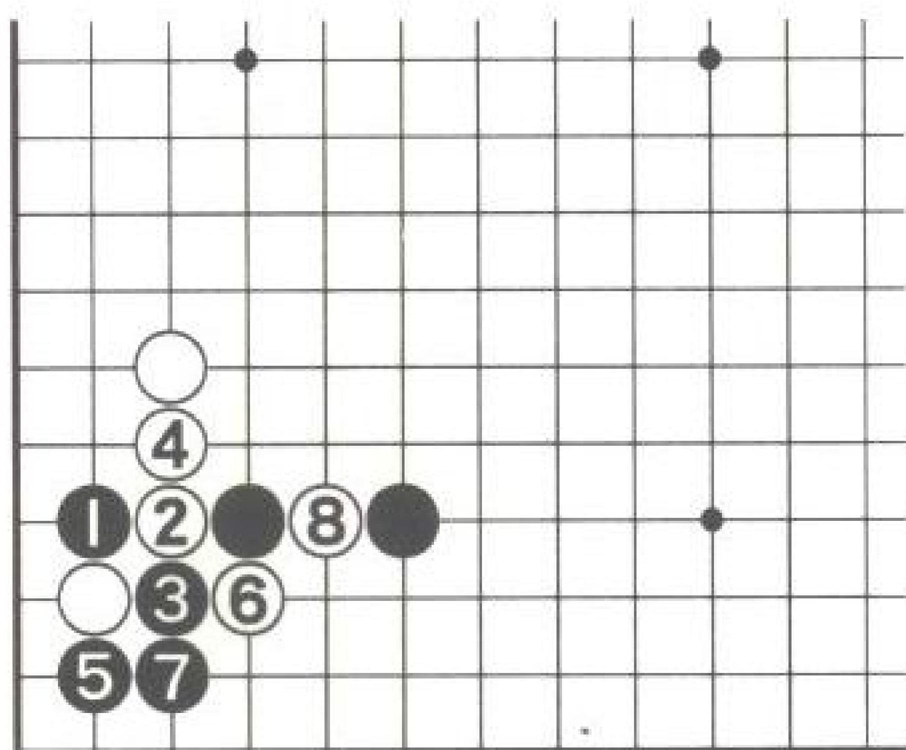
4형

기상천외의 달림

● 흑차례



백1로 걸치고 나서 백3의 눈목자 달림. 혹시 '설마' 하고 눈이 휘둥그레지지는 않았는지— 그러나 A의 곳을 편집에서 실수한 것은 분명 아니다.
그렇다면 백3의 정체는 도대체 무얼까? 기상천외한 수인만큼 선불리 덤볐다가는 상대의 꾐에 보기 좋게 걸려들고 말 것이다. 이럴 때일수록 더욱 냉정한 자세가 필요하다.

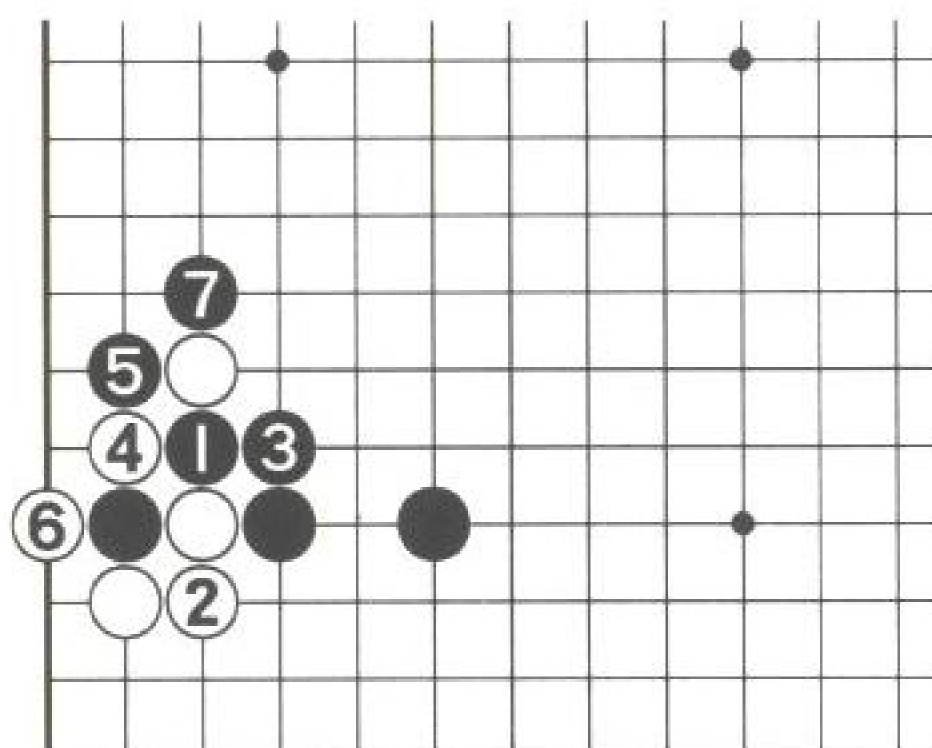


1도

1도 (함정코스)

흑1은 한눈에 보이는 차단. 미끄러진 보폭이 넓으므로 이렇게 붙여가기 십상인데 상대는 이런 단순한 발상을 거꾸로 노리고 있다.

2의 끼움이 백이 준비해둔 역습으로 흑3이면 이하 백8까지 돌파 당해 흑은 얻은 것보다 잃은 것이 더 많다.

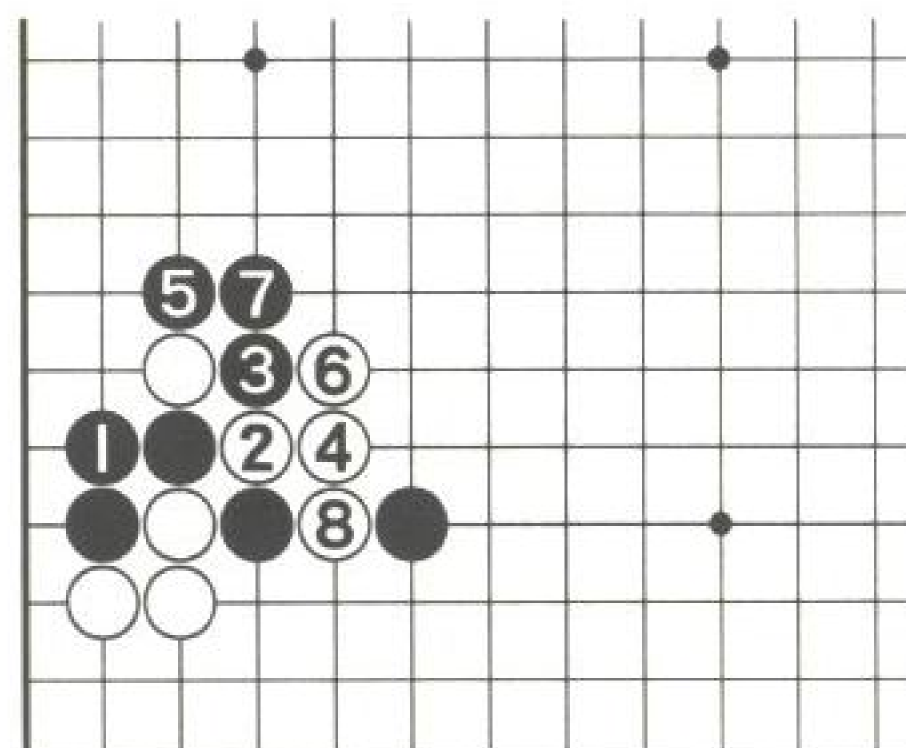


2도

2도 (귀를 크게 내준다)

이번에는 흑1쪽(1도 흑3)에서 몰아보자. 백2로 이었을 때 흑3으로 위쪽을 이으면 이하 7까지 일단락.

흑은 두터운 모습이지만 축머리를 활용 당할 소지를 남겼고, 백은 선수인데다 귀의 실리도 작지 않다.

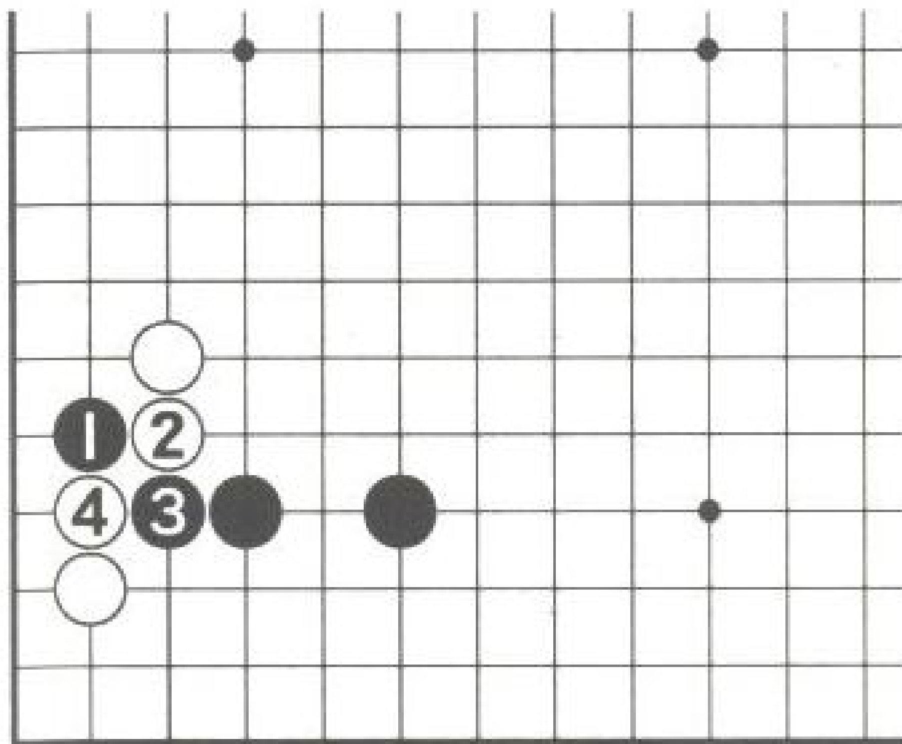


3도

3도 (걸려든 모습)

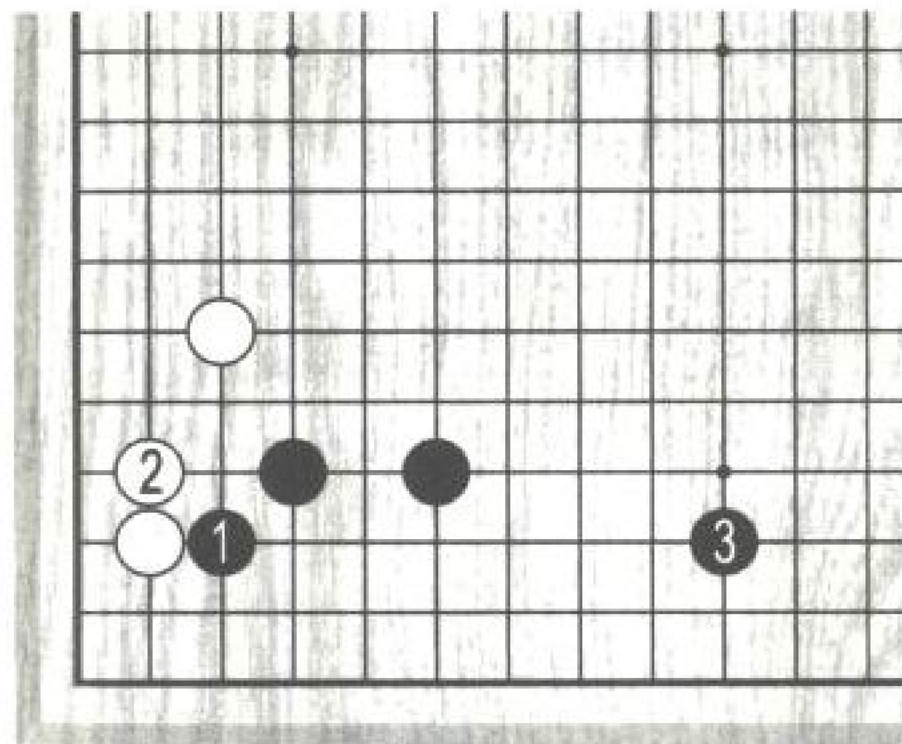
흑1쪽(2도 흑3)을 이으면?

백은 당연히 2의 끊음. 이 끊음이 통렬하다. 흑3 이하는 일례지만 어떻게 변화해도 흑에게 좋은 그림은 나오지 않는다.


4도

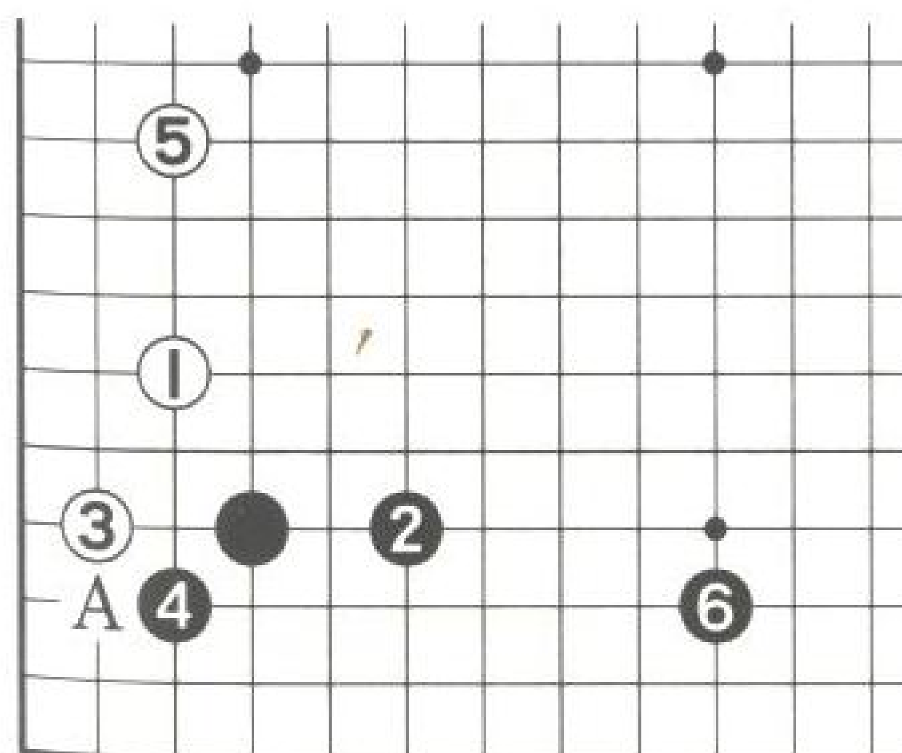
4도 (파탄)

흑1의 날일자는 최악의 선택.
백2·4로 끊기면 후속수단이 없다.


5도

5도 (퇴치)

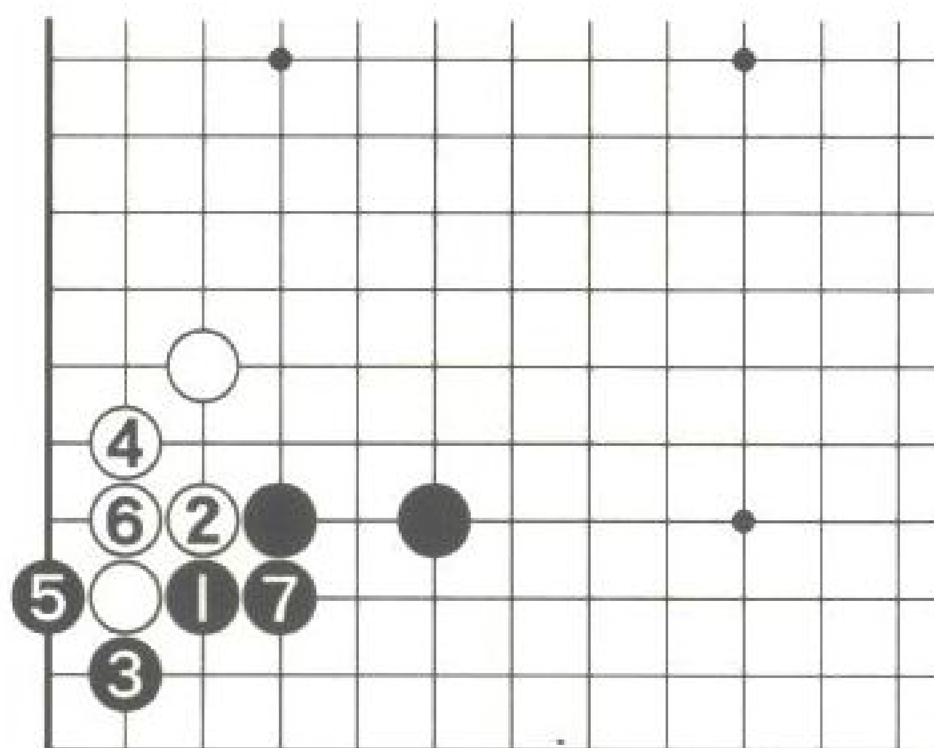
정해는 흑1의 마늘모붙임. 이렇게 가만히 귀를 수비하는 것이 최선. 흑에게 2를 당할 수는 없으므로 백2가 어쩔 수 없을 때 흑3으로 변의 큰 곳에 벌려서 충분하다.
다음 그림과 비교해보면 이해가 명확해질 것이다.



6도

6도 (정석과의 비교)

백1의 걸침에서 흑6의 벌림까지는 대표적인 화점정석이다.
이 그림을 전도와 비교하면 백은 이후 A의 곳을 밀고 들어간 꼴. 하등 급하지 않는, 단지 끝내기만의 수에 불과한 완착인 것이다.

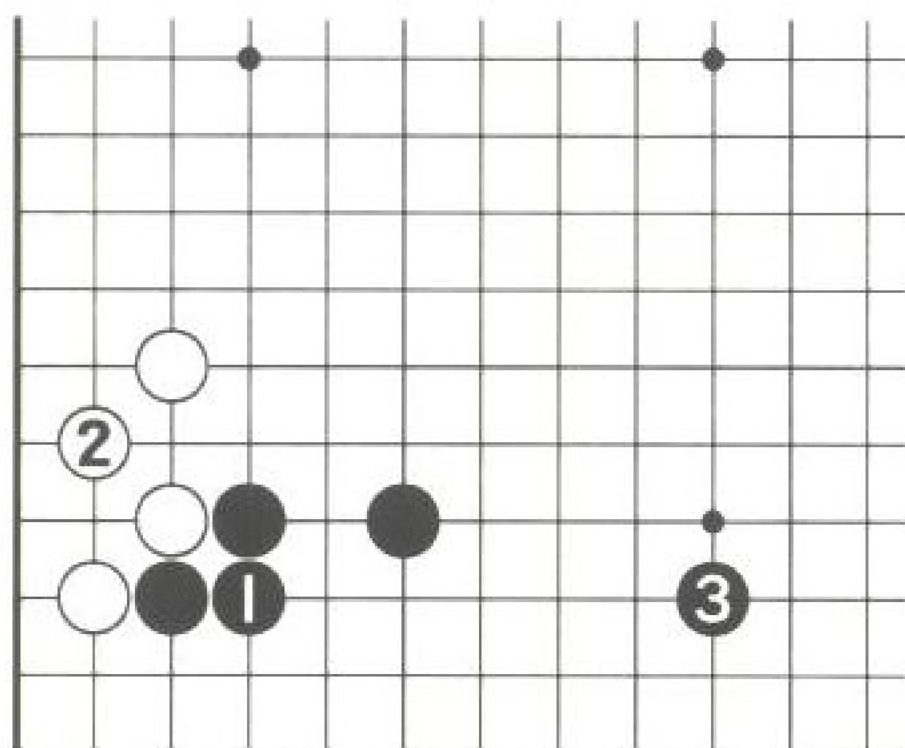


7도

7도 (변화)

흑1에 대해 백2라면 강인하게 흑3으로 이단젖혀 막는다.

백은 4로 호구 잇는 정도인데 흑7까지 만족스런 결과를 얻을 수 있다.

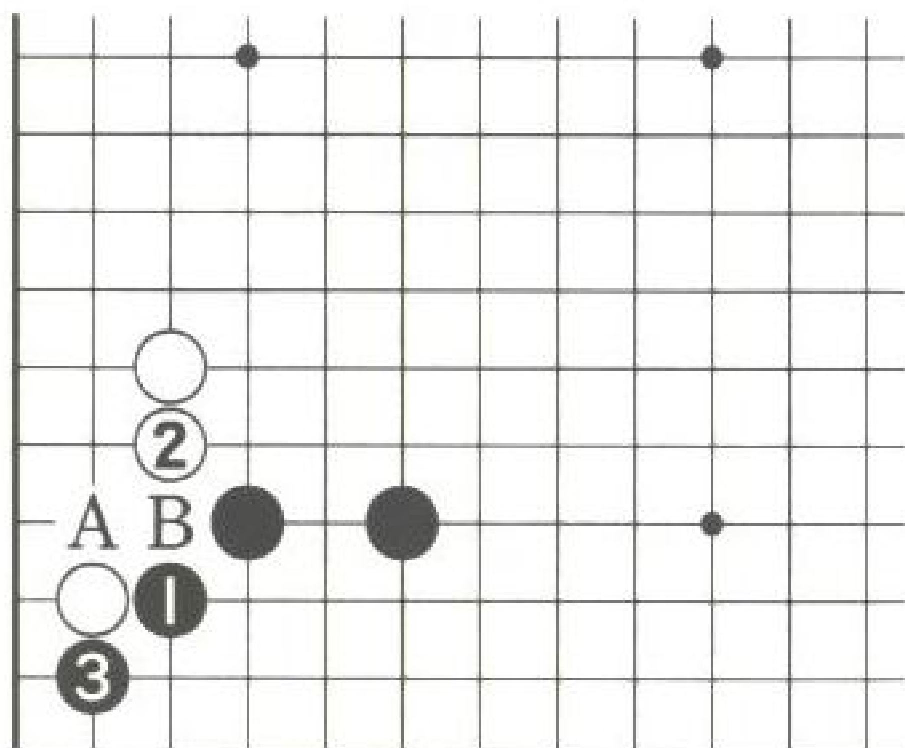


8도

8도 (견실)

흑1(7도 흑3)은 견실한 응수. 백2의 호구이음에 흑3으로 하변의 큰 곳에 벌리려는 태도이다.

상황에 따라서는 이것도 훌륭한 수법이다.



9도

9도 (주의)

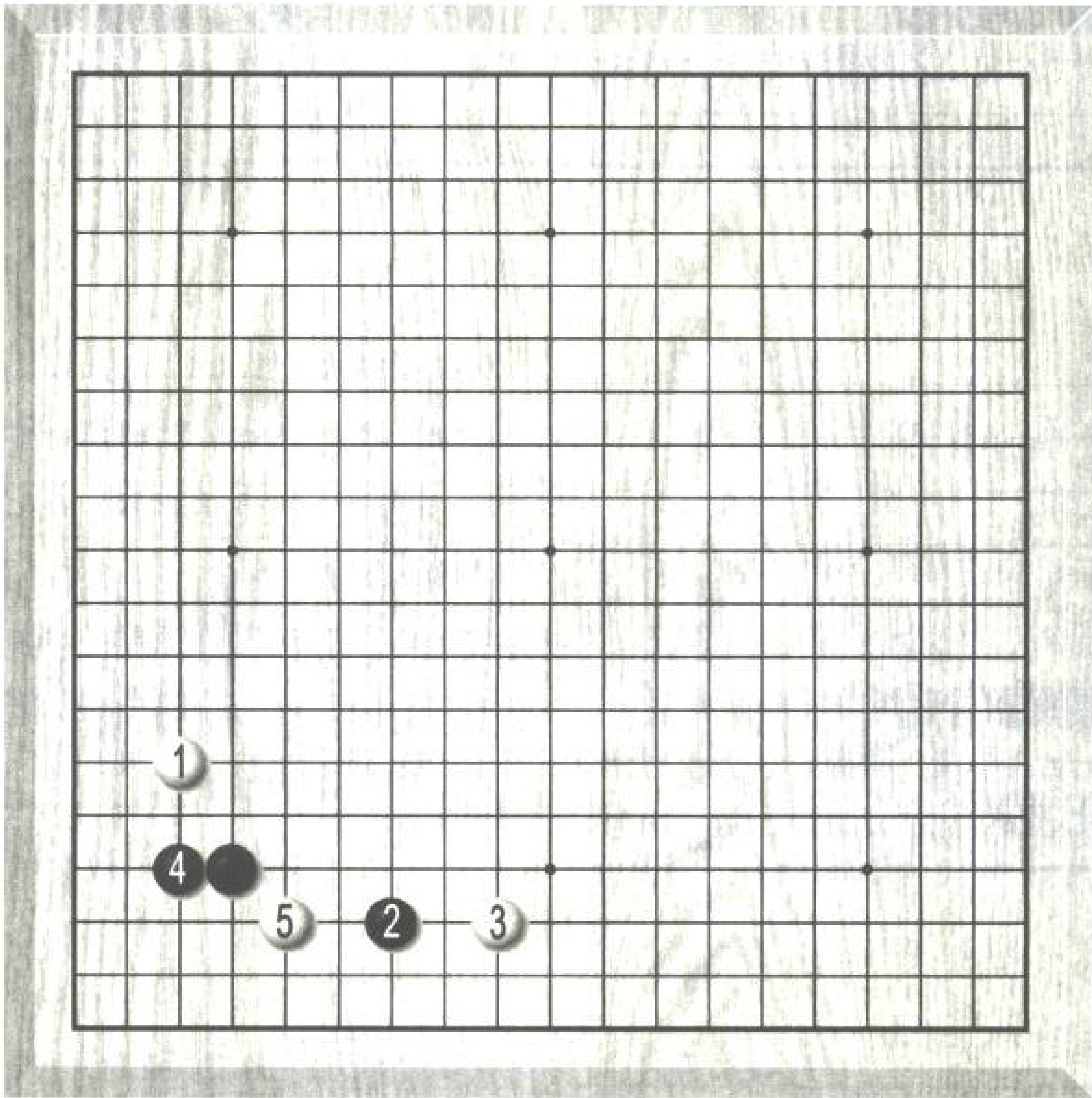
흑1에 백2는 흑A로 잡아달라는 또 한번의 함정. 그것이면 백B로 끊어 앞선 1도의 함정에 되돌아간다.

흑3이 침착한 대응. 장차 흑A로 백 한점을 잡아먹는 수가 크다.

5형

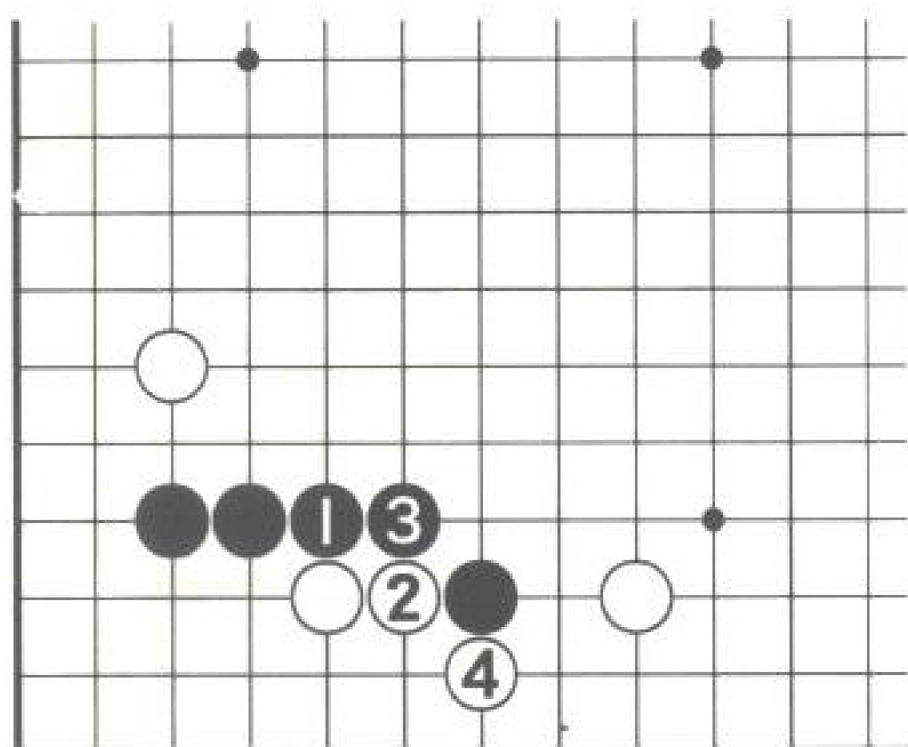
사석작전을 분쇄

● 흑차례



흑2의 눈목자응수에 백3으로 육박하면 흑4는 견실한 지킴. 그런데 백5로 침입해올 경우의 대책을 정확히 알고 있는지-

백5는 침입의 급소이자 이 한점에는 사석작전을 펼치려는 원대한 구상이 담겨 있다. 흑은 그것을 깨뜨려야 한다.

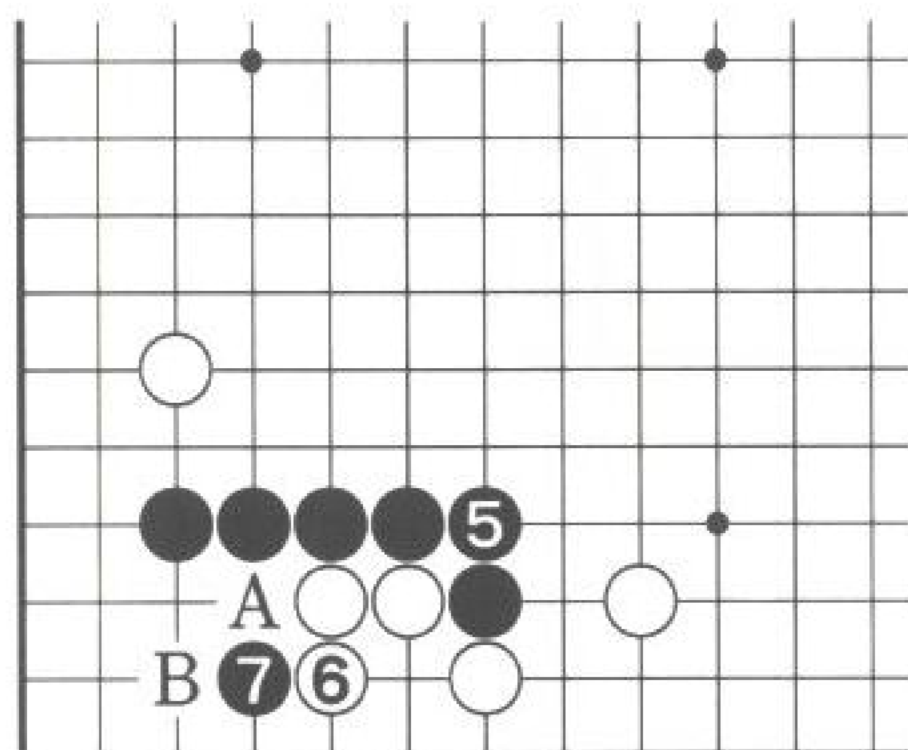


1도

1도 (싱겁다)

일단 흑1의 막음은 이 한수이며 백2로 나가는 것도 필연.

계속해서 흑3으로 꽉 막으면 간명하기는 하다. 백은 4로 건너게 되는데—

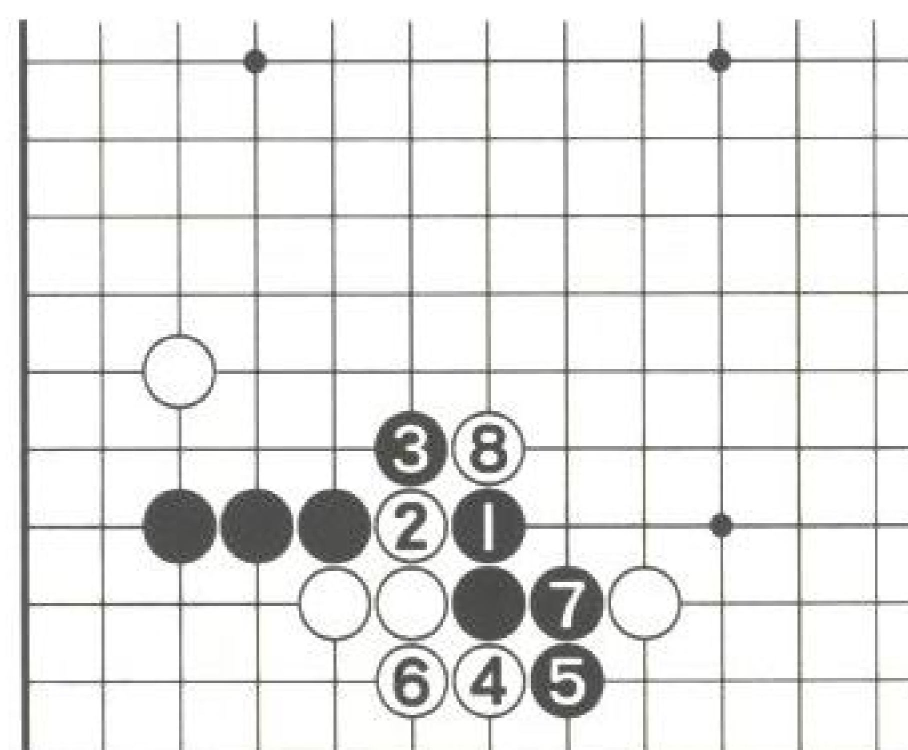


2도

2도 (계속)

흑5에 잇고 백6때 흑7에 붙이면 귀는 확보할 수 있다.(이후 백A에는 흑B)

그러나 여기까지의 진행은 백이 하자는 대로 이끌려 다닌 모습임을 부인하기 어렵다.

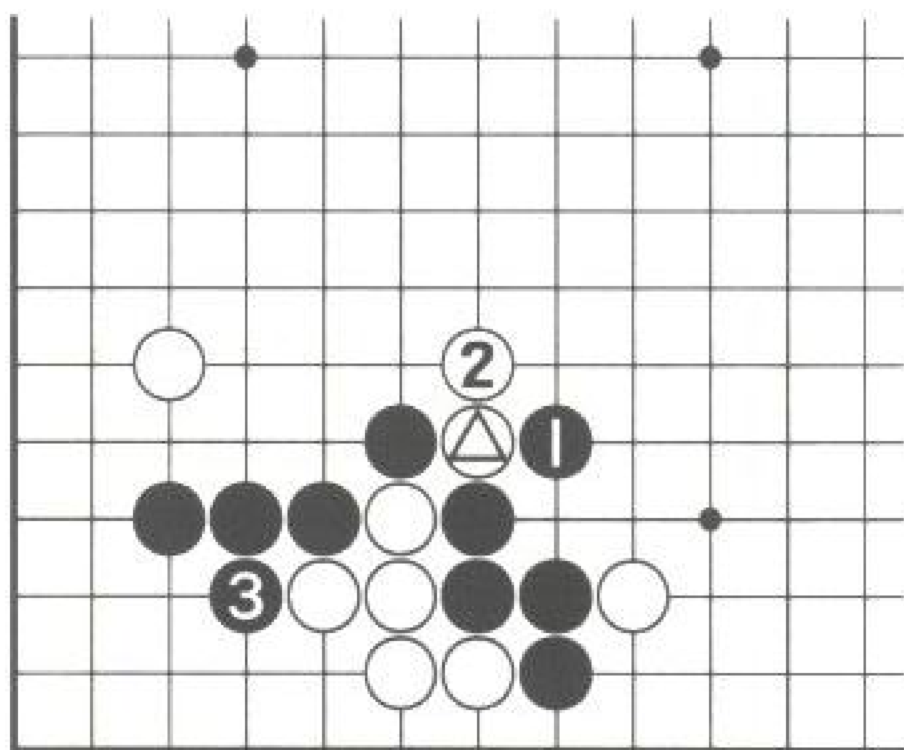


3도

3도 (최강)

흑1(1도 흑3)로 꼿꼿이 서서 좌우 백의 연결을 가로막는 것이 기세이자 최강의 버팀이다.

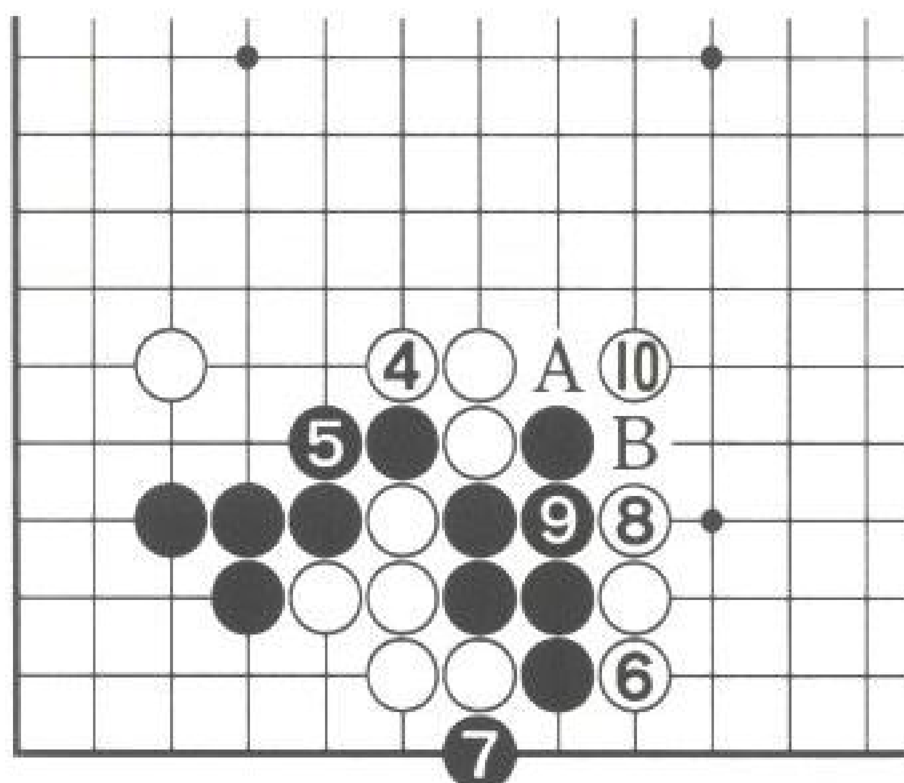
단, 백2에서 흑7까지 진행된 후 백8의 끊음의 대책을 정확히 알고 있어야 한다.



4도

4도 (함정코스)

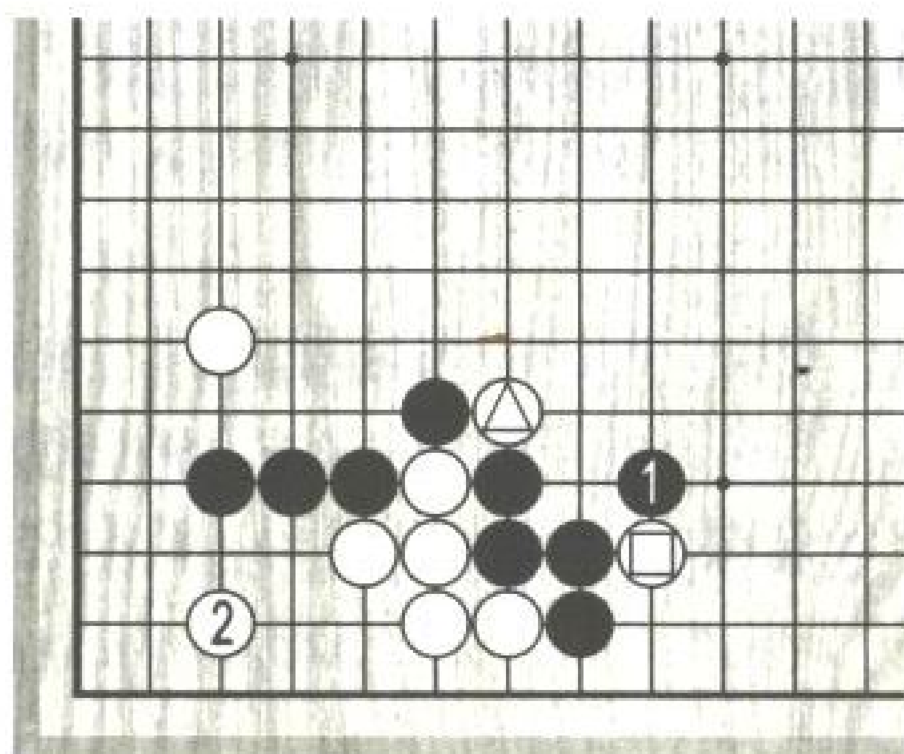
△로 끊겼을 때가 문제인데 섣불리 흑1로 몰고 3으로 잡으려 덤볐다가는 덫에 걸려든다.
왜일까?



5도

5도 (계속)

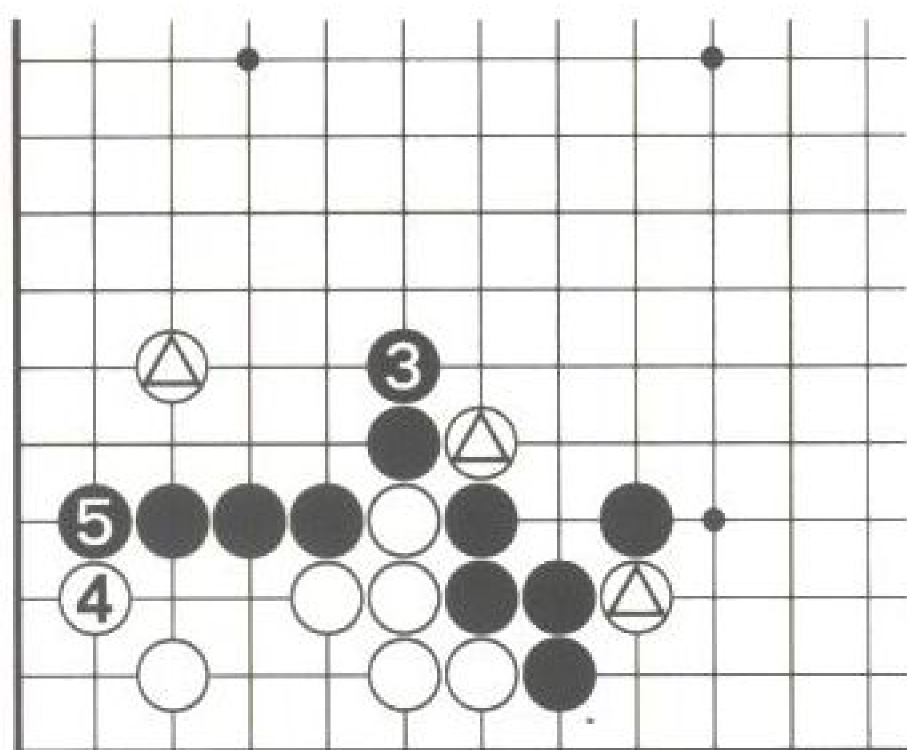
흑은 백 다섯점을 잡을 수 있지만 백은 아깝게 생각하지 않고 백4·6으로 준비해둔 사석작전을 펼친다. 백10까지 흑은 철저히 도배질 당한 꼴. 이후 백A와 B도 들어 귀에 확보한 20여집 흑의 실리와는 비교가 안 되는 막강한 두터움을 쌓았다.



6도

6도 (퇴치)

△의 끊음에는 잠자코 흑1로 젖혀 □를 제압하는 것이 훌륭한 퇴치법이다.
백도 이제는 다섯점을 버릴 수 없으므로 백2부터 삶을 도모해야 하는데—

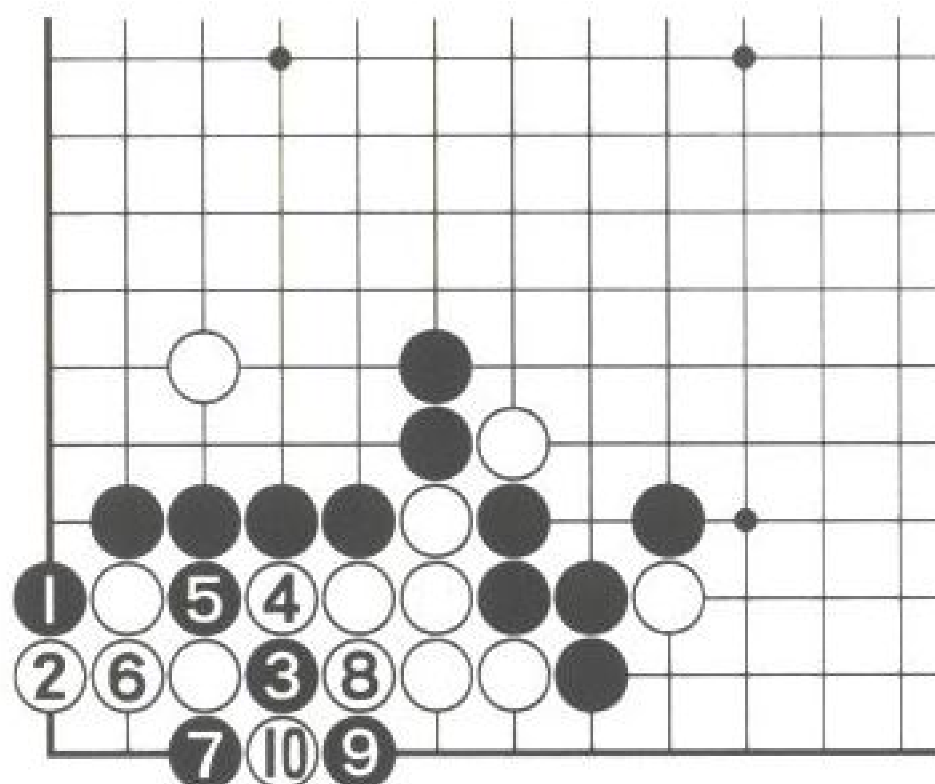


7도

7도 (계속)

흑3으로 뻗어두는 수가 또한 침착하다. 백은 4와 흑5를 교환시켜 귀를 보강.

흑은 이것만으로도 △ 석점을 무력화시켜 좋은데 더욱이 귀의 백에 대한 뒷맛이 남아 있다.

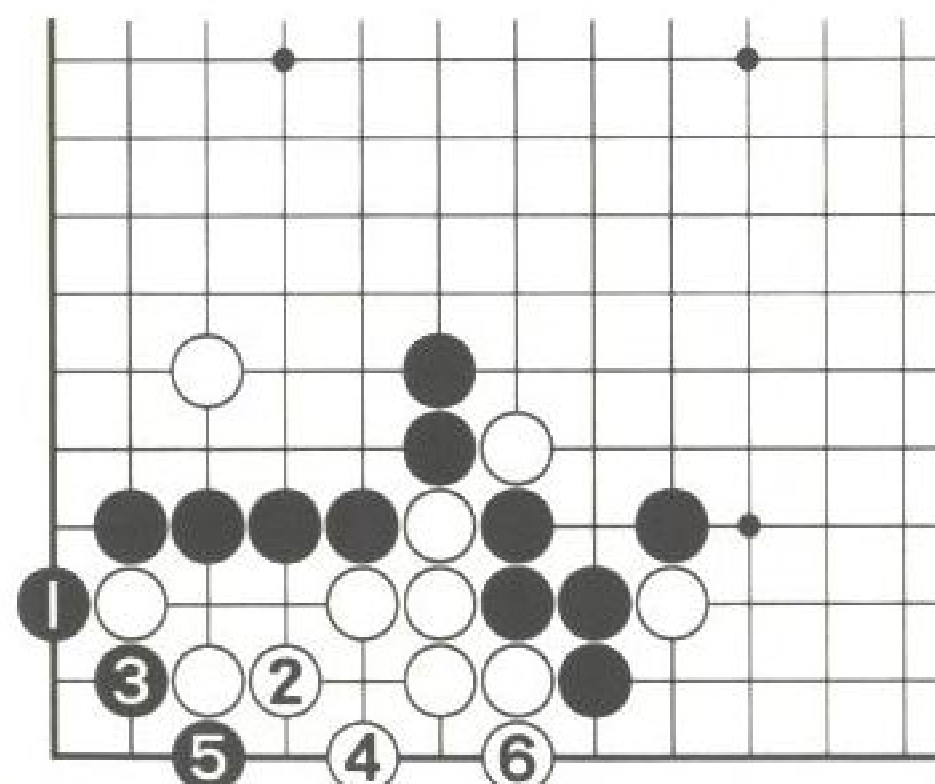


8도

8도 (뒷맛)

전도 이후 흑1부터 핍박하는 뒷맛이 있다. 백2로 막으면 흑3의 건너붙임부터 필연의 수순으로 큰 패가 난다.

이것은 흑의 꽃놀이패. 백은 차마 이렇게는 둘 수 없고—



9도

9도 (백, 2집)

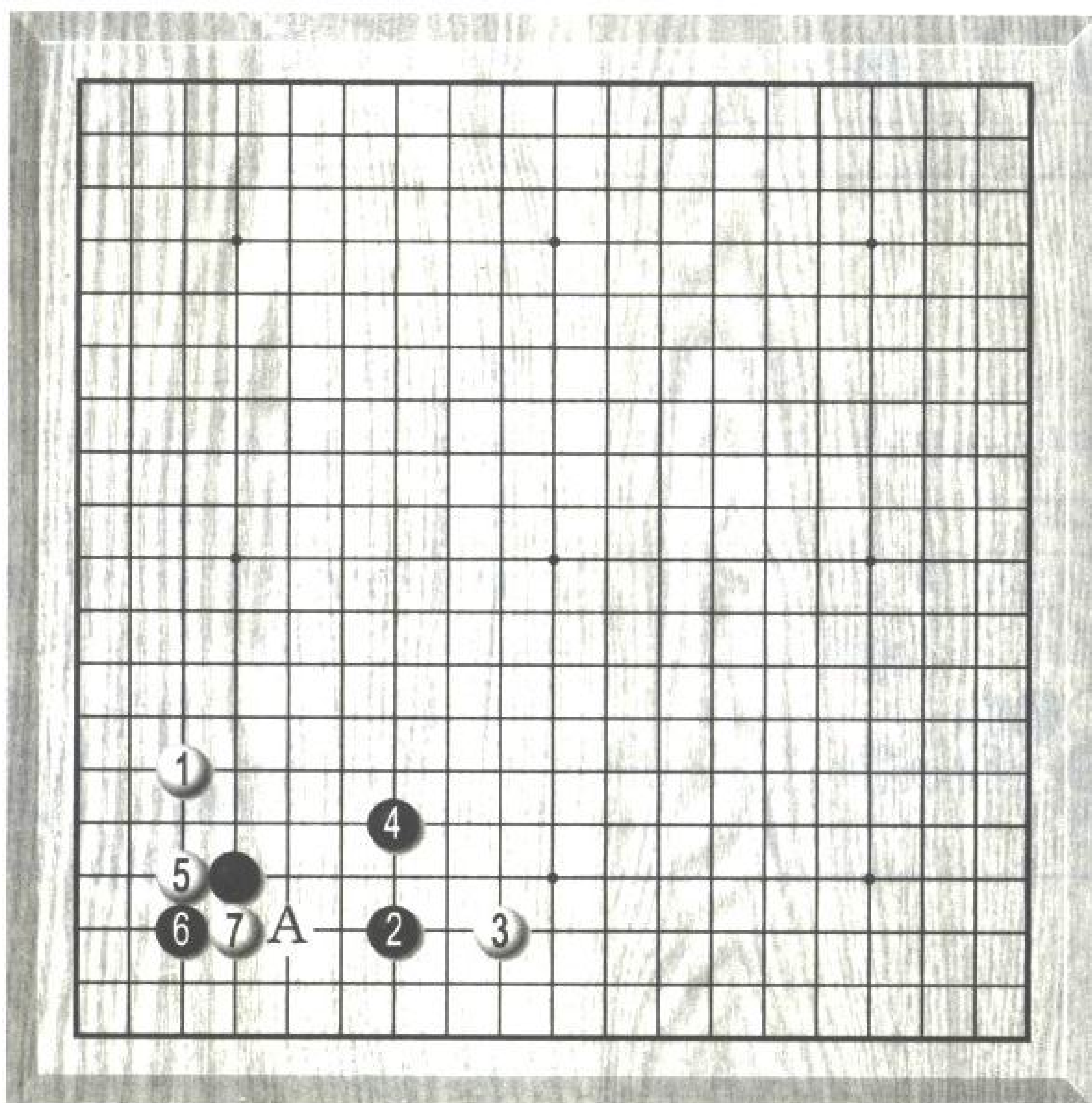
무조건 살려면 백2로 후퇴할 수밖에 없다.

6까지 백은 겨우 2집뿐. 흑에게 두터움을 제공한 백은 집으로도 보잘 것 없다. 1수의 차이가 나긴 하지만.

6형

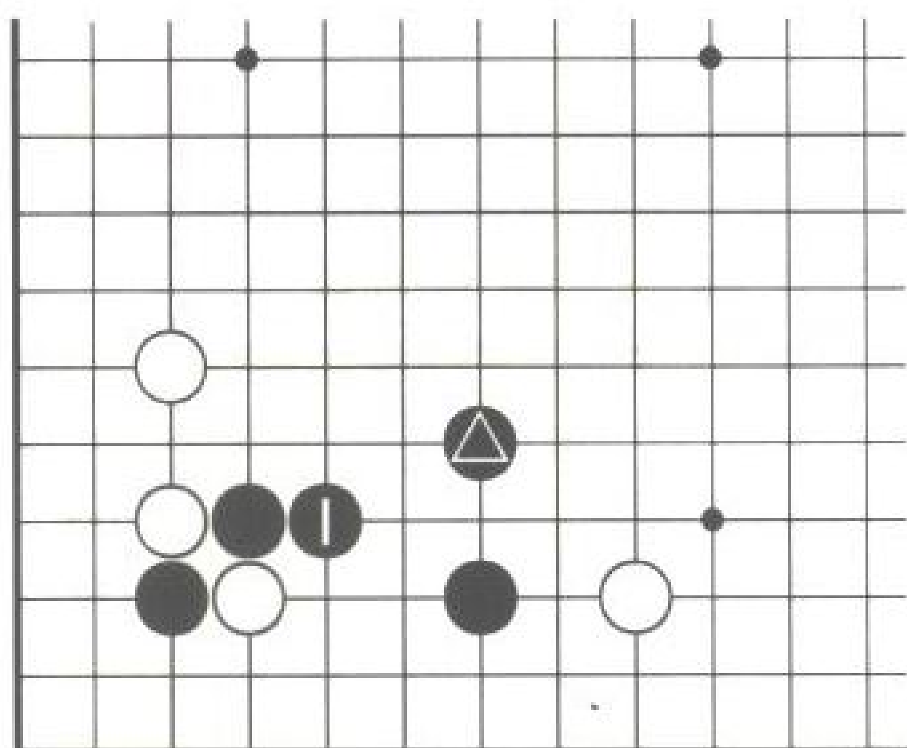
뭉치면 죽는다

● 흑차례



백3의 육박에는 흑4로 뛰어서 지키는 것도 일법. 이것이면 백A의 깊숙한 침입수는 없다.

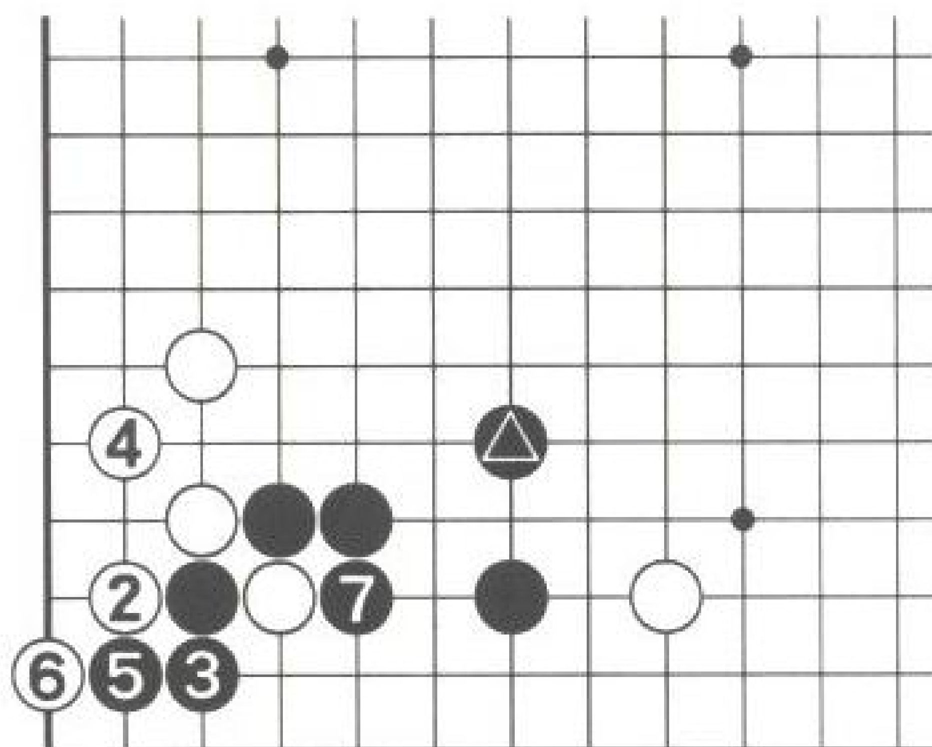
백은 5·7로 시비를 건다. 다분히 흑을 뭉친 꼴로 만들려는 속셈. 자, 어떻게 벗어나야 할까?



1도

1도 (함정코스1)

'붙이면 젖히고, 젖히면 끊고, 끊으면 뻗어라'는 행마의 공식과도 같은 것. 그러나 매번 통하지는 않는다. 지금처럼 ▲에 뛴 점이 있는 경우라면 흑1의 뻗음은 좋지 않다.

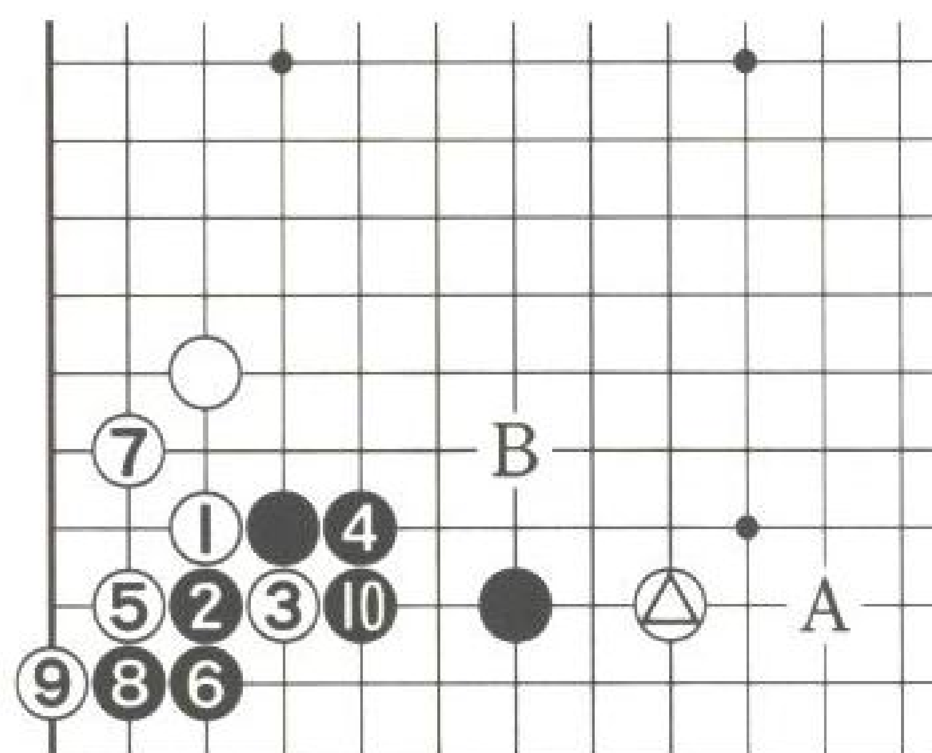


2도

2도 (계속)

백2부터는 정석과도 같은 외길수순. 흑7까지 진행된 결과를 보자.

▲에 한칸 뛰었던 점이 거의 쓸모없는 위치에 놓여 있음을 알 수 있다. 흑의 뭉친 꼴.

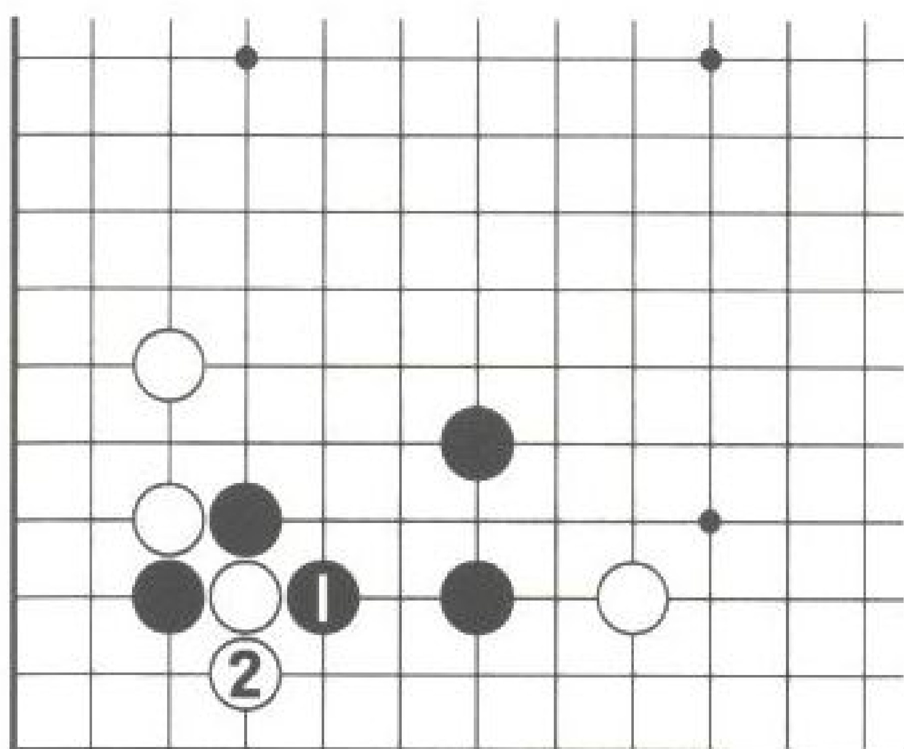


3도

3도 (정석)

백1·3의 붙여끊음에는 흑2·4에서 10까지가 정석책에 나와있는 정석의 절충.

이후 △의 육박에 흑은 A 부근에 협공하는 것이 마땅한데도 2도는 침착하게(?) B로 받은 격이다.

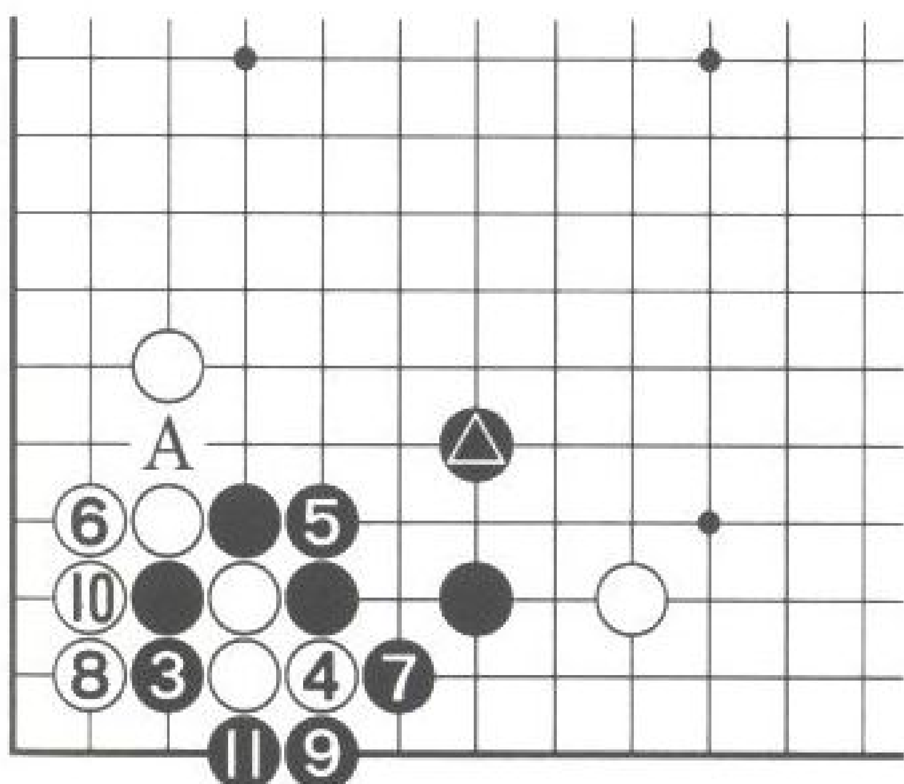


4도

4도 (함정코스2)

흑이 강한 곳이므로 순순한 뻗음보다는 좀더 강인한 수단을 고려해볼 만하다.

그러나 흑1쪽에서 모는 것은 방향이 나쁘다.

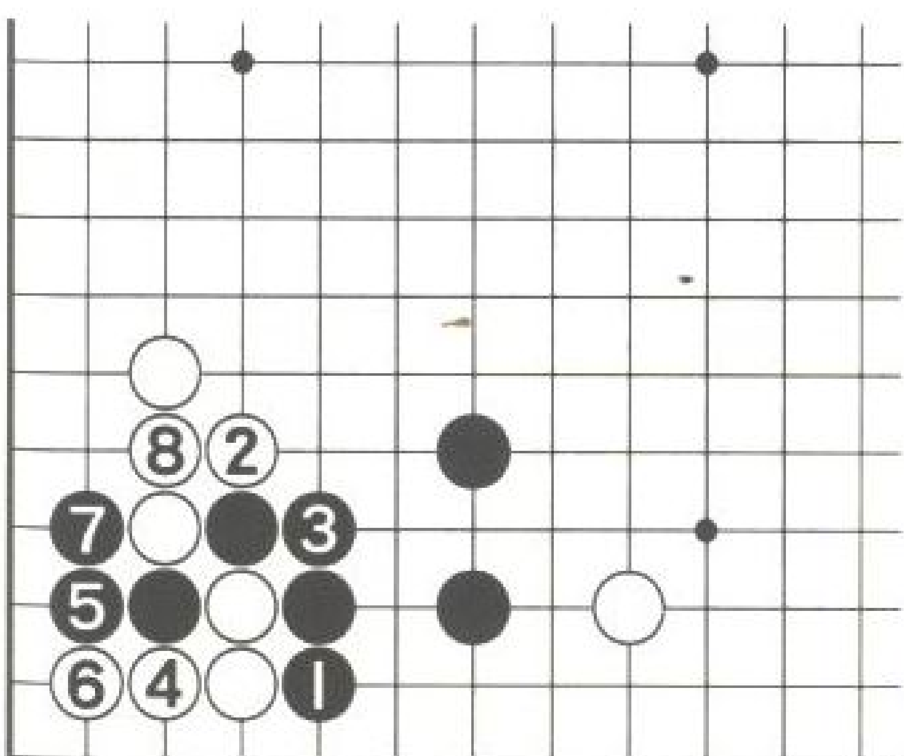


5도

5도 (계속)

흑3으로 막으면 백4로 꼬부린다. 흑5는 상식적인 이음인데 백6으로 내려서고 흑7에는 백8·10으로 조여붙이면 역시 ▲의 존재가 이상해 지게 된다.

단, 백6으로 7은 흑A로 선수로 뚫리니 주의할 일.

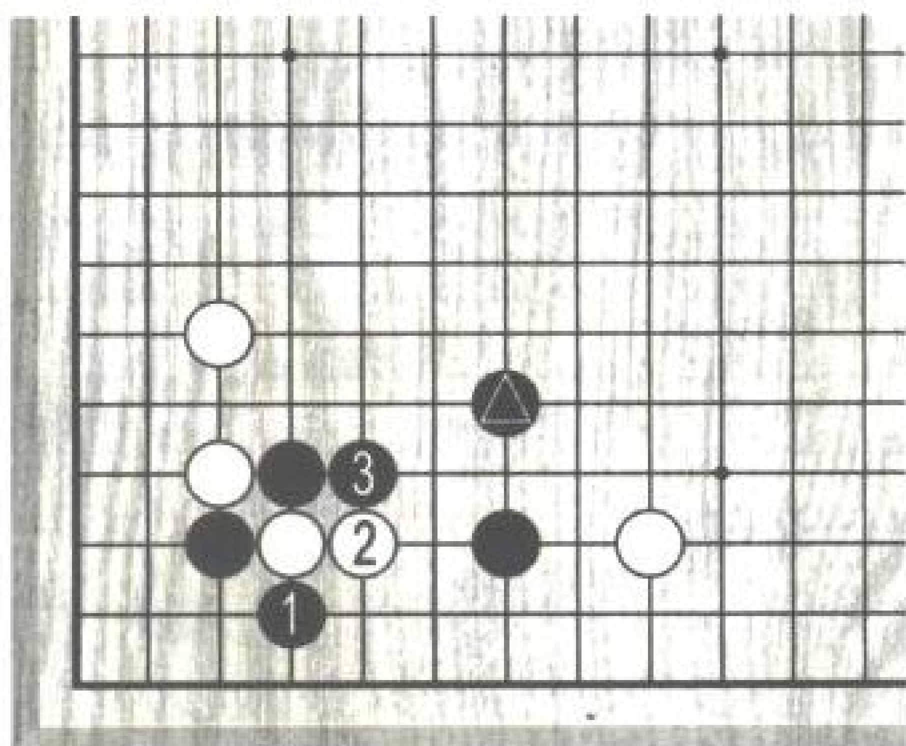


6도

6도 (최악)

그렇다고 흑1쪽(5도 흑3)을 막는 것은 최악의 결과를 낳는다.

백2에서 4면 귀의 흑 한점은 오갈 데 없는 신세. 백8까지 흑은 무엇을 했는지 알 수 없는 모습이다.

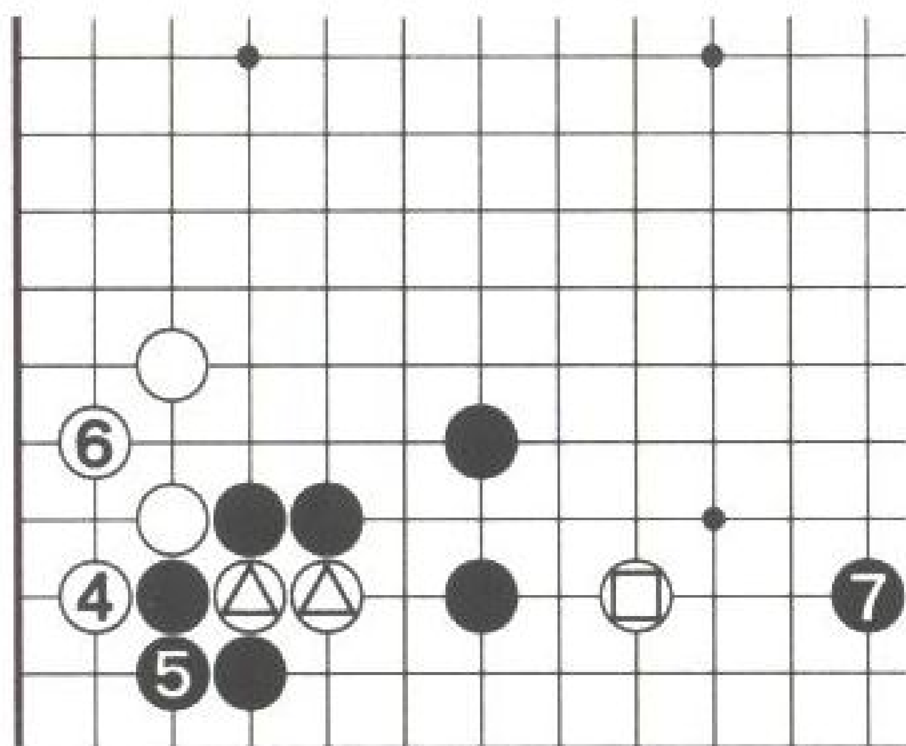


7도

7도 (퇴치)

정착은 흑1, 이쪽에서 모는 것이 올바른 방향이다.

백2로 나가면 흑3으로 위쪽에서 강인하게 틀어막는다. 이 진행이야말로 기착점 ⚠가 제구실을 한다.

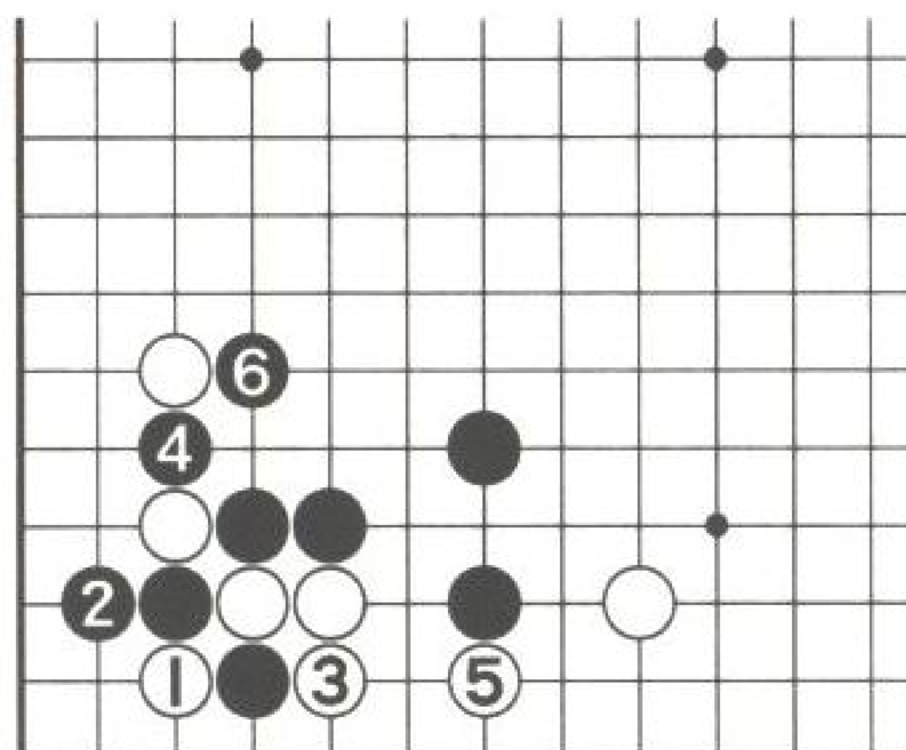


8도

8도 (계속)

백은 4·6으로 모양을 정비하는 정도. 흑은 ◬ 두점을 제압했을 뿐만 아니라 선수를 뽑아 흑7로 ◻를 공격해서 절호의 진행이다.

이 그림과 앞선 2도를 비교해보면 천양지차이다.



9도

9도 (변화)

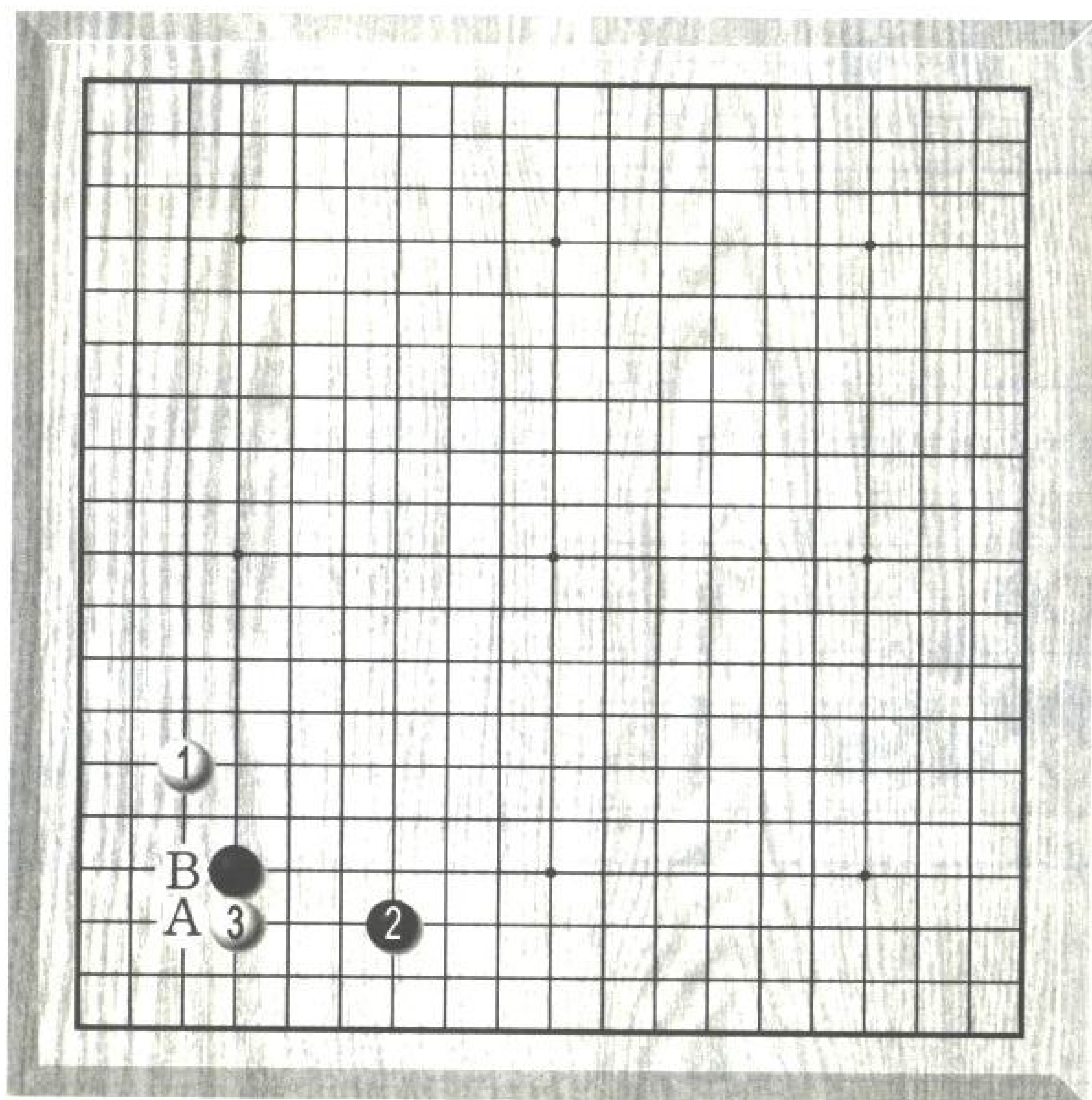
백1(8도 백4)에서 3으로 실리를 취하는 것도 별무신통이다.

6까지 흑은 상당히 두터운 모습. 반면 백은 돌들이 저위에 치우쳐 있다. 흑의 대만족.

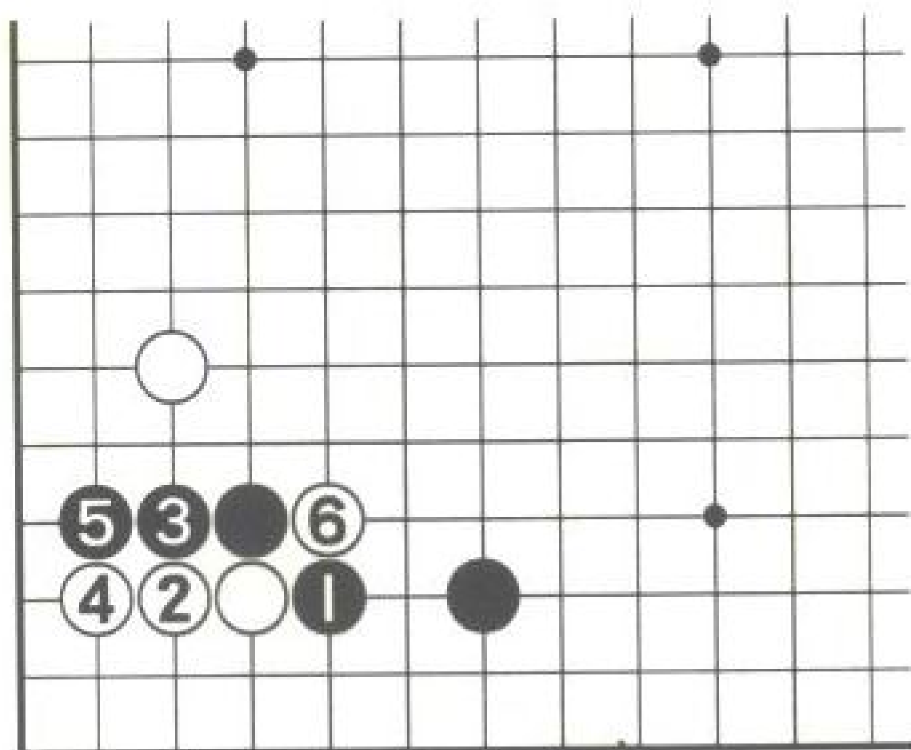
7형

배붙임의 기습

● 흑차례



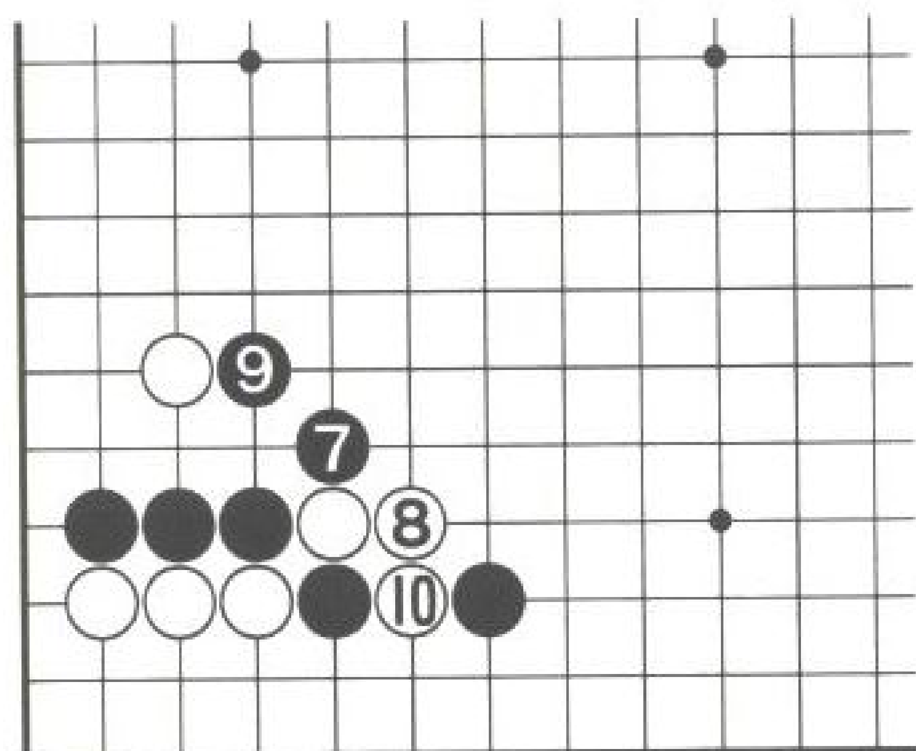
백1의 날일자걸침에 흑2의 눈목자는 프로의 바둑에서도 가끔 나오는 응수이다.
백이 A로 3·三에 들어오면 흑B쪽에서 막아 세력바둑을 펴겠다는 태도로 특히 호전적인 기풍들이 선호한다.
그런데 백은 3. 기습적인 배붙임이다.



1도

1도 (함정코스1)

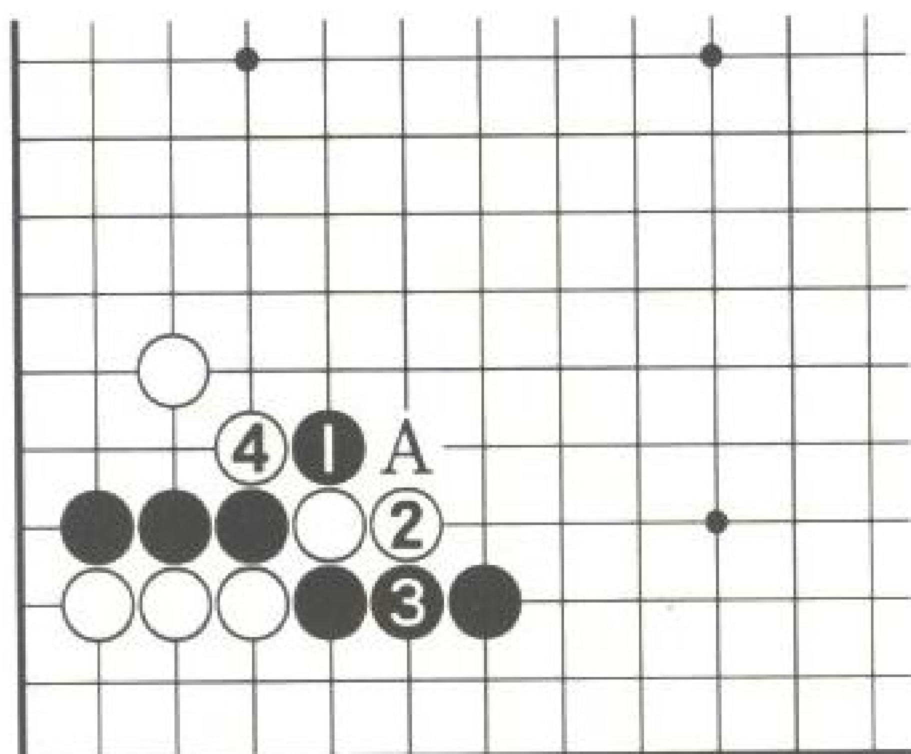
흑1로 안쪽에서 막는 것은 나약하다. 백2·4 다음 6으로 싹둑 끊기면 흑은 두곳을 한꺼번에 수습할 재간이 없다.



2도

2도 (계속)

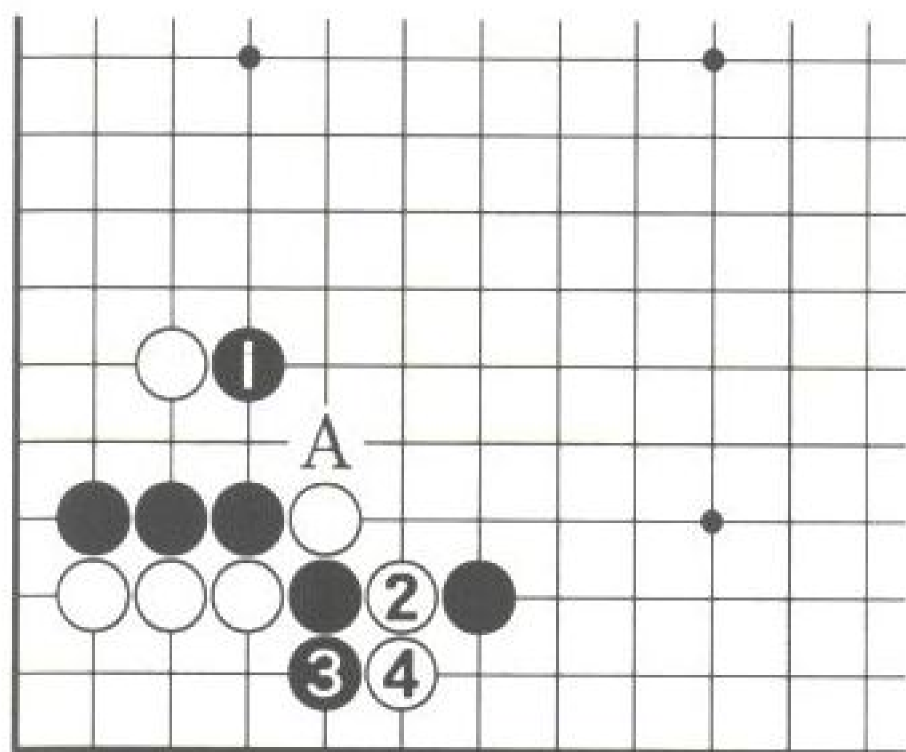
흑7·9로 위쪽을 정돈하는 정도인데 백8·10까지 아래쪽이 거덜난다. 흑이 크게 망한 모습이다.



3도

3도 (축관계)

흑1로 단수하고 나서 3(2도 흑9)으로 잇는 것은 축관계가 따른다. 백4에 끊었을 때 흑A로 모는 축이 어떠냐는 것. 백은 당연히 축이 유리함을 바탕으로 시도했을 것이다.

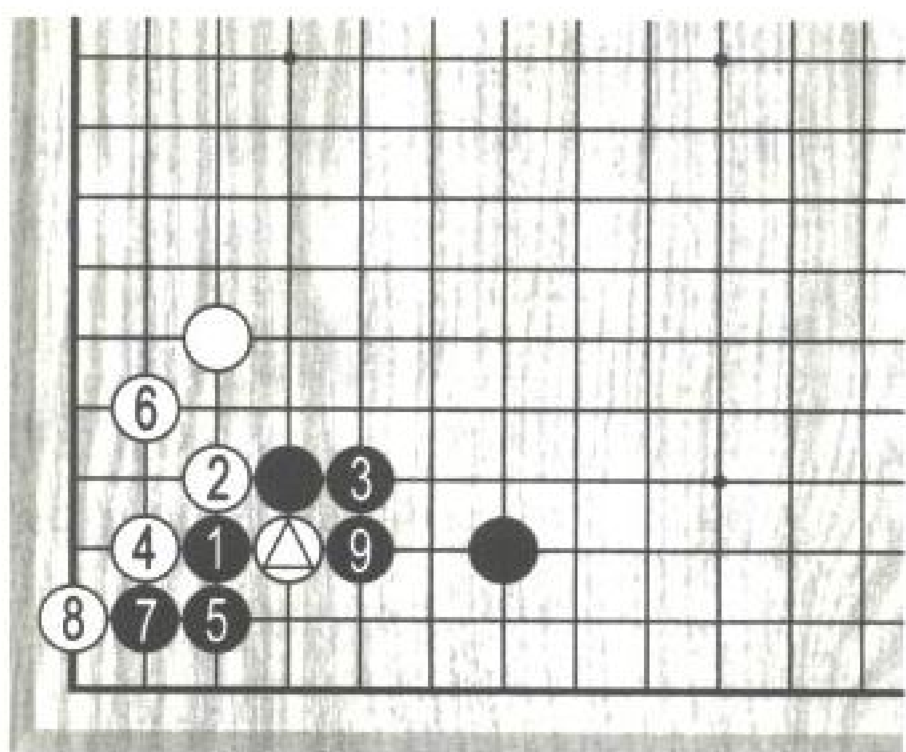


4도

4도 (대동소이)

흑A를 결정하지 않고 곧장 1로 붙이는 맥도 신통치 못하다.

백2로 몰고 다음 흑3이면 백4로 흑은 피해가 더욱 커진다. 백A가 언제든지 선수로 듣는다는 점에 유의.

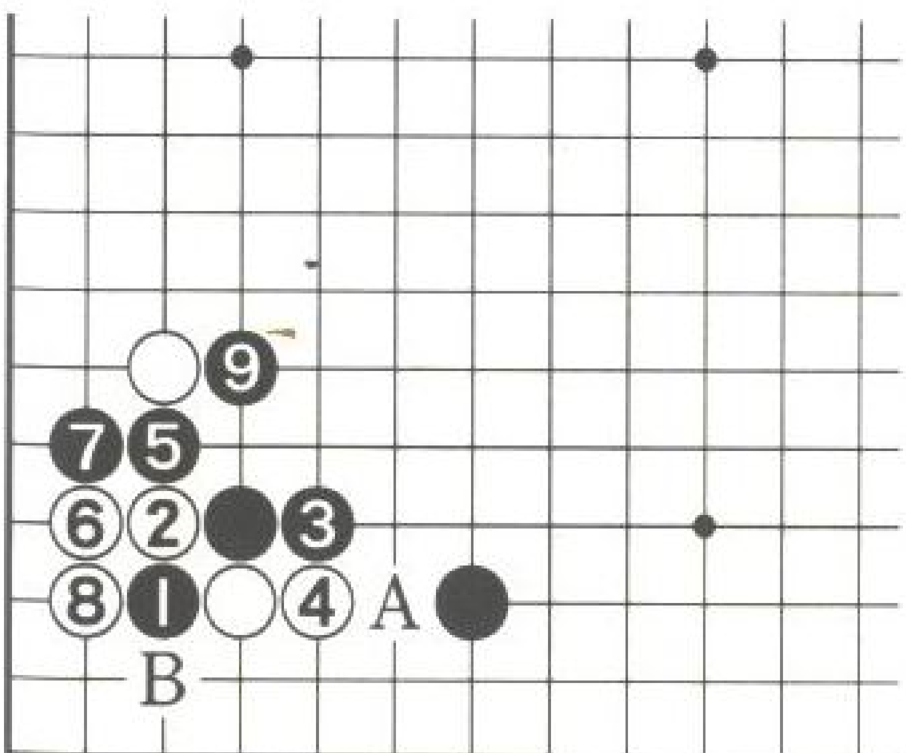


5도

5도 (퇴치)

정착은 흑1의 젖힘. 두려운 것은 백2로 맞끊는 수인데 흑3의 뻗음이 냉정하다.

이하 9까지는 애초 백2, 흑1, 백△로 출발한 정석형과 똑같은 결과이다.

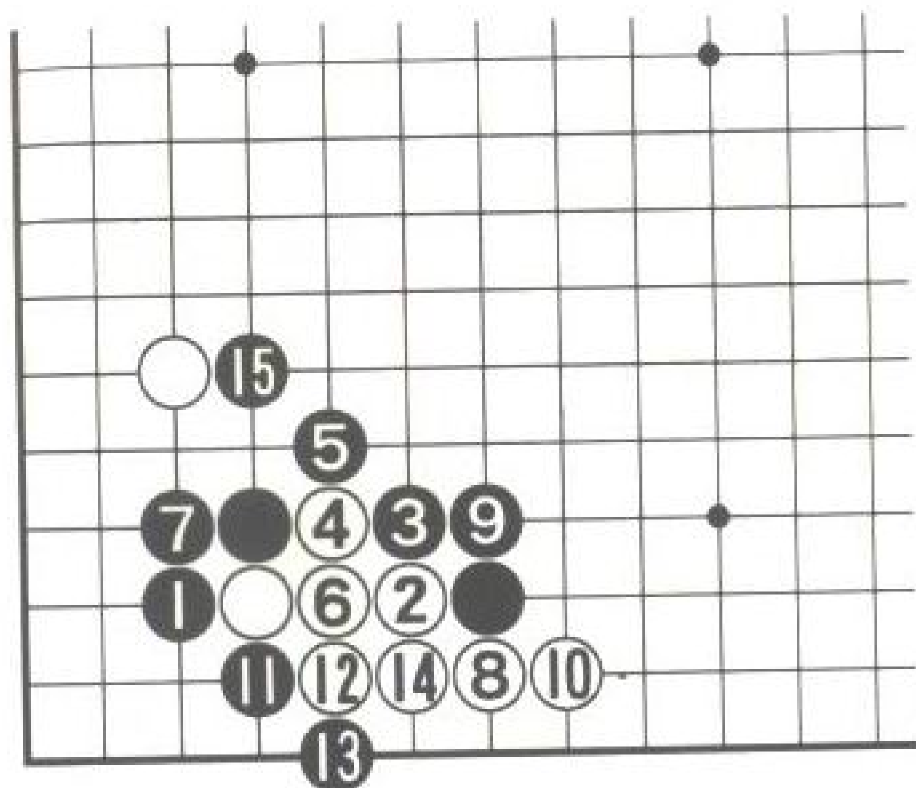


6도

6도 (변화)

흑3의 뻗음에 백4로 저항하는 변화. 어려울 것 없이 흑5 이하가 간명한 처리이다.

흑9의 젖힘까지 흑의 두터움이 우세하다. B로 빠지는 수를 봐 흑A의 막음도 흑의 권리.

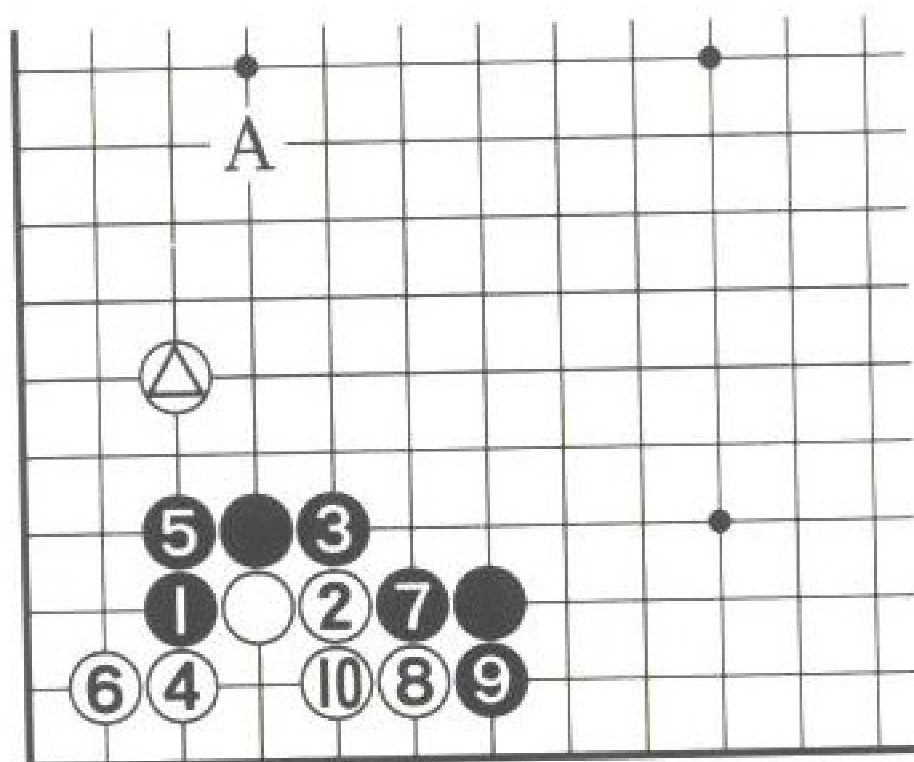


7도

7도 (변화)

흑1에 백이 맞끊지 않고 2로 붙여오면 흑3으로 눌러 막는다.

백4·6에는 흑7쪽을 잇는 것이 견실하며, 15까지 흑의 세력이 압도적이다.



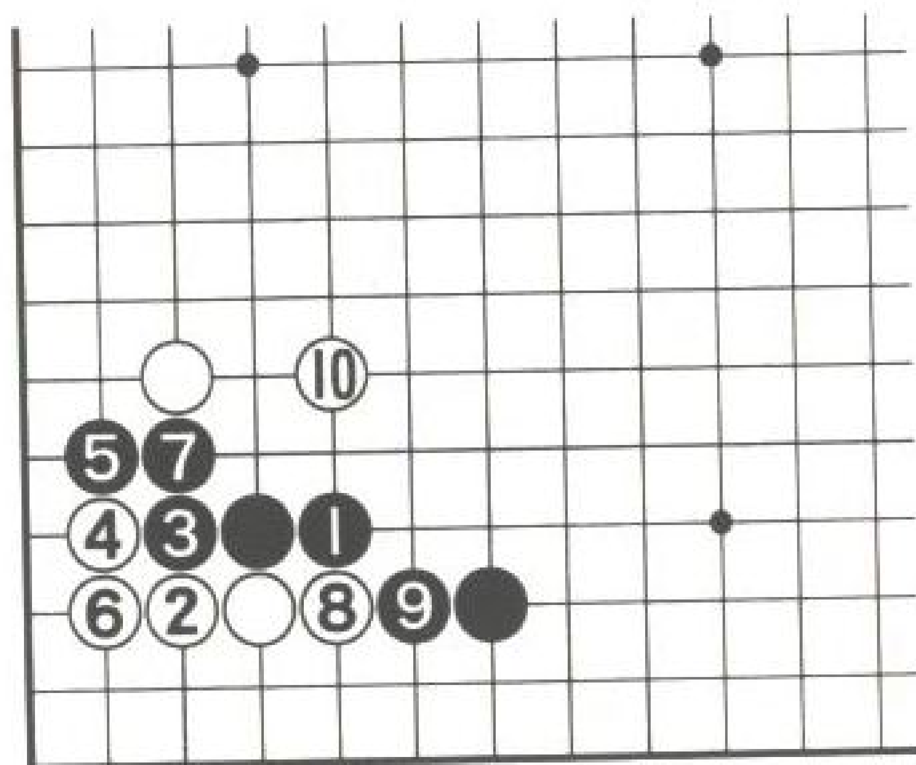
8도

8도 (변화)

백2의 뻗음이라도 흑3으로 막는다.

백4의 젖힘에는 흑5의 이음이 알기 쉽다.(흑5는 이단젖힘도 가능)

백10까지 진행된 후 흑은 A 방면의 협공에 전환, △를 공격한다. 흑이 주도권을 쥐고 있다.



9도

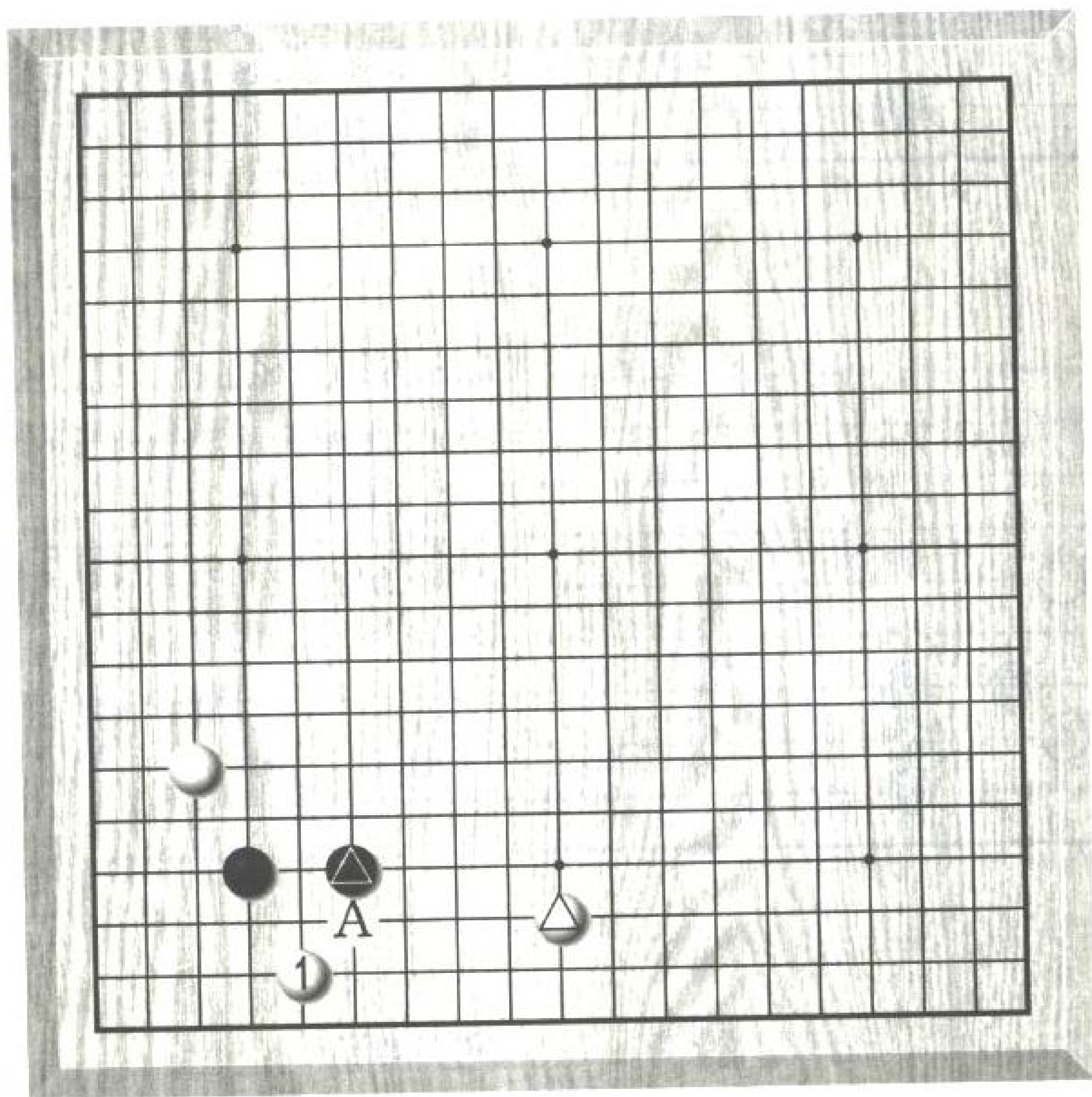
9도 (간명)

흑은 경우에 따라 단순히 1로 뻗는 것이 알기 쉽다. 이하 백10까지 쌍방 불만 없는 갈림.

8형

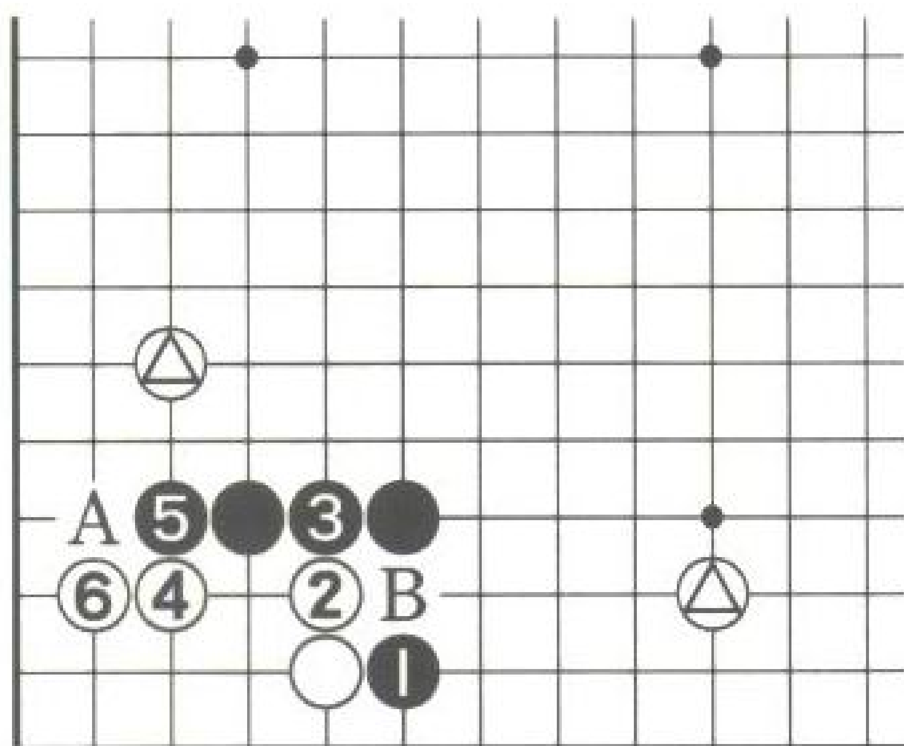
깊숙한 슬라이딩

● 흑차례



▲의 한칸 응수는 A의 날일자보다 중앙 지향적. 대신 뒷문이 열린 관계로 견실함에 있어서는 날일자에 못 미친다.

하변에 백돌이 놓일 경우 여러 가지의 수단이 발생하는 것. 그중 하나로 △로 깊숙하게 슬라이딩해 왔다.

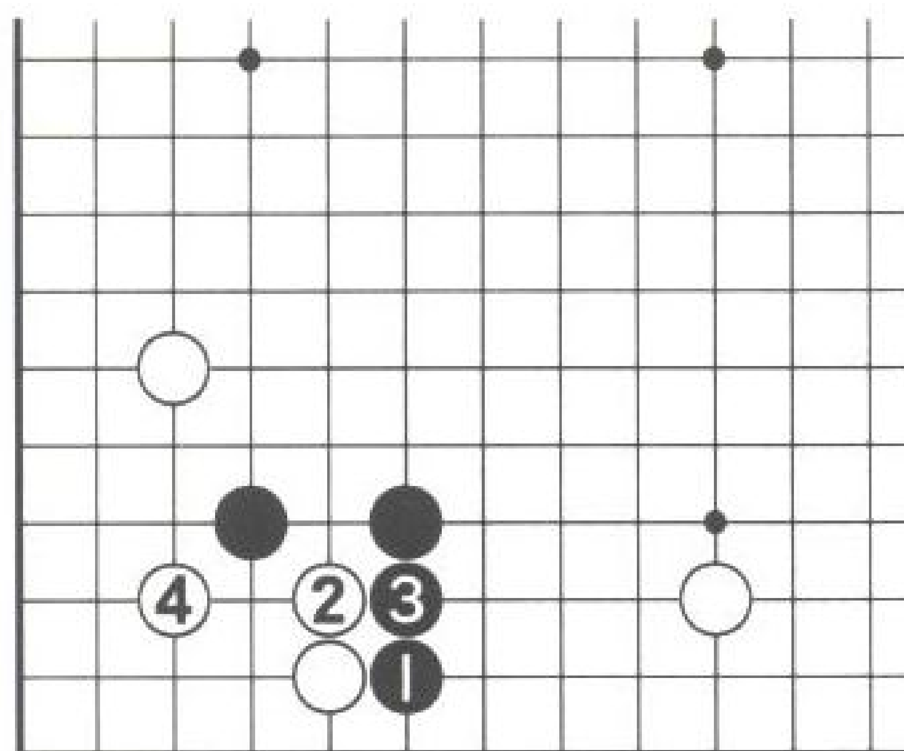


1도

1도 (함정코스1)

백의 넓은 틈새를 흑1로 가로막고 나서는 것은 강압적인 수단인 만큼 결과도 나쁘다.

6까지 된 다음 백은 A의 연결과 B 이하의 나가끊음이 맞보기. 흑은 껍데기만 남으며 두터움도 △들에 의해 빛을 잃는다.

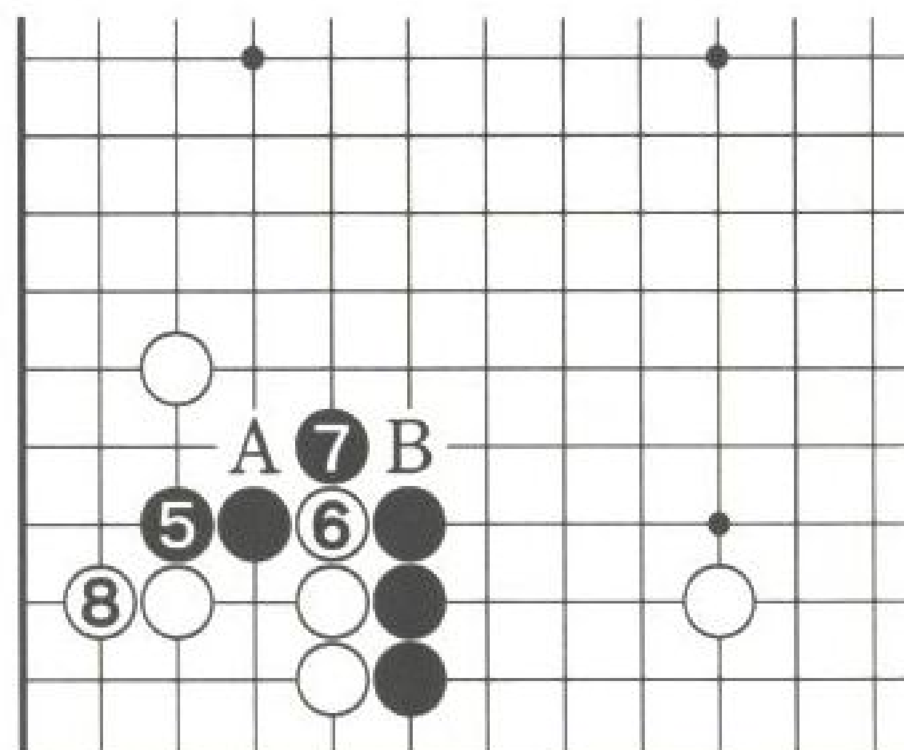


2도

2도 (함정코스2)

백2때 흑3쪽으로 잇는 것도 사태가 호전되지 않는다.

백은 일단 4로 귀의 요충인 3·三을 차지한다.

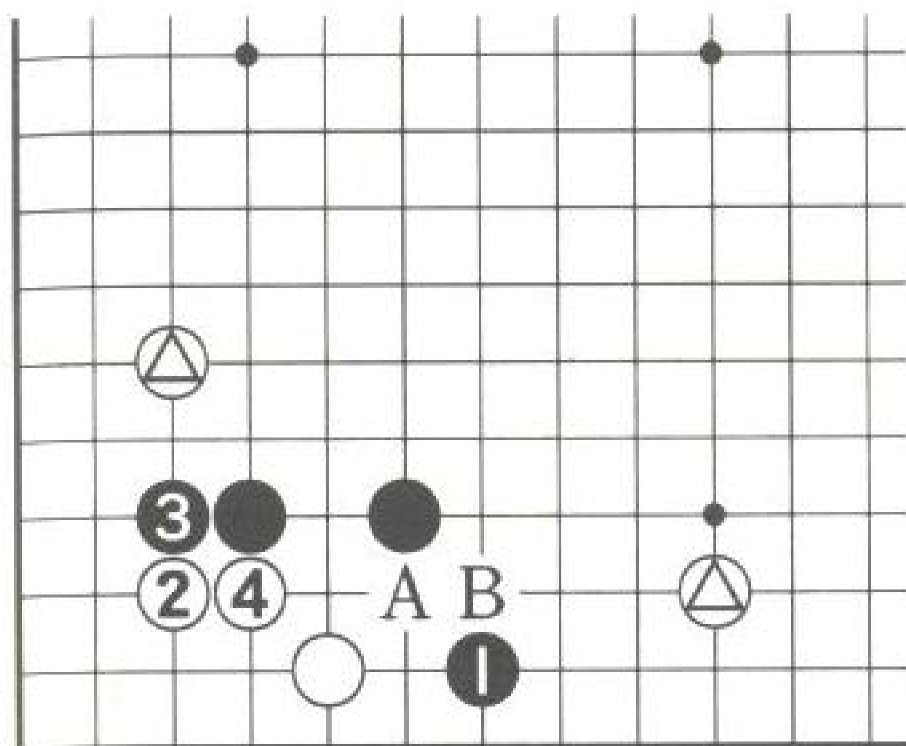


3도

3도 (계속)

흑5로 막으면 백6으로 흠집을 낸 후 백8로 돌아선다.

백은 귀에서 편안히 삶을 얻은 반면 흑은 A와 B의 곳 단점이 생겨 괴롭다.

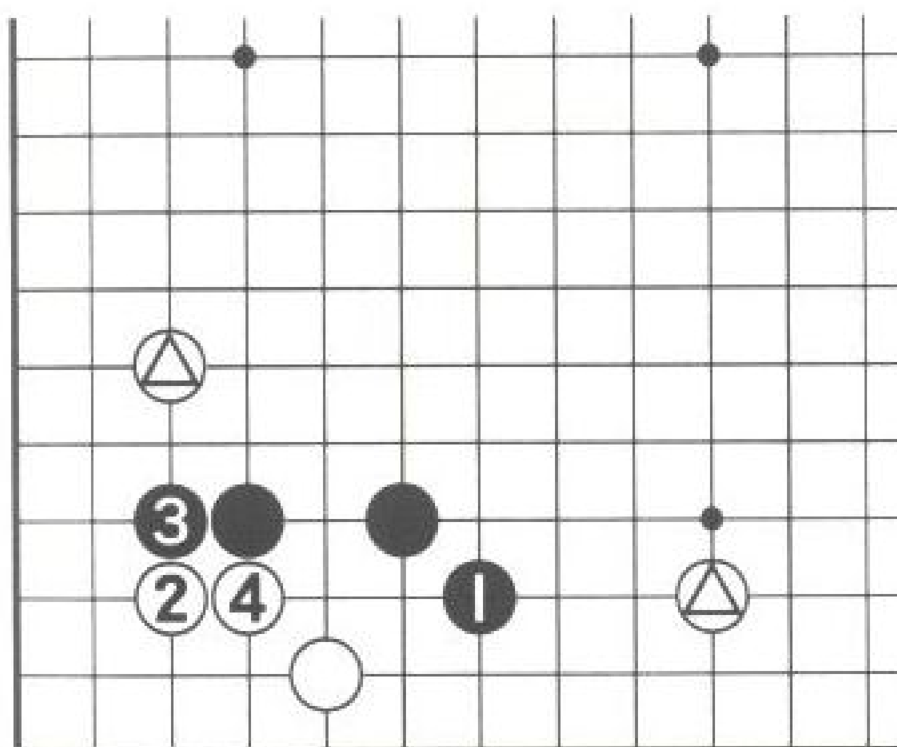


4도

4도 (함정코스3)

좀더 여유를 두고 흑1의 날일자로 차단하는 것은 어떨까?

이것 역시 백은 2·4로 삶. △의 두 점이 있기 때문에 이후 백A의 마늘모나 백B의 건너붙임이 통렬하게 된다.

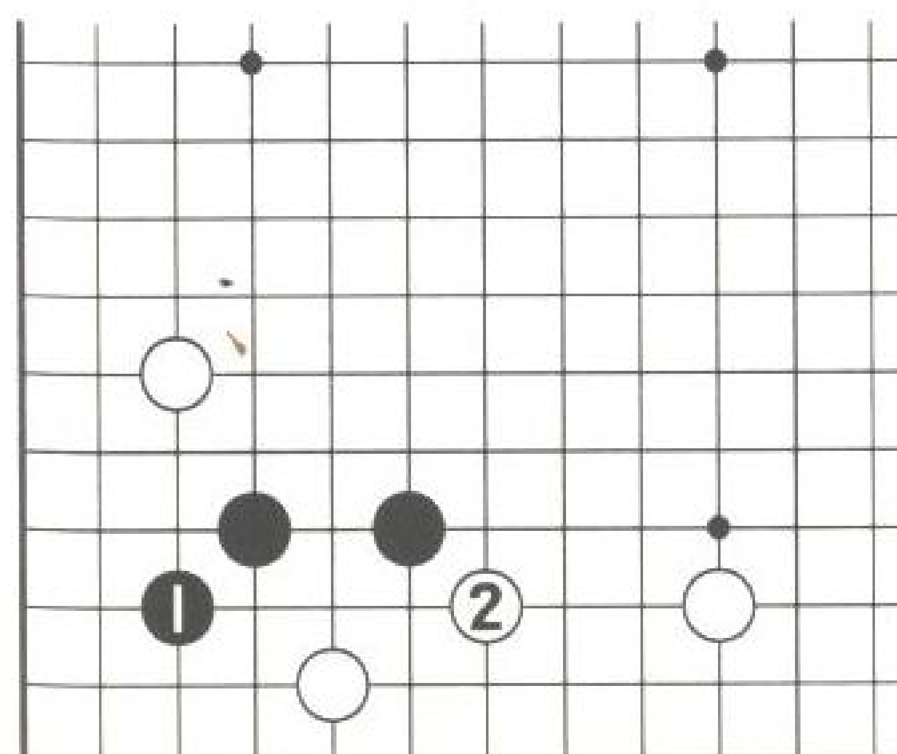


5도

5도 (함정코스4)

흑1의 마늘모는 그나마 양호하지만 결과는 대동소이하다.

흑이 전개할 방향을 △ 두점이 방해하고 있는 모습이다.

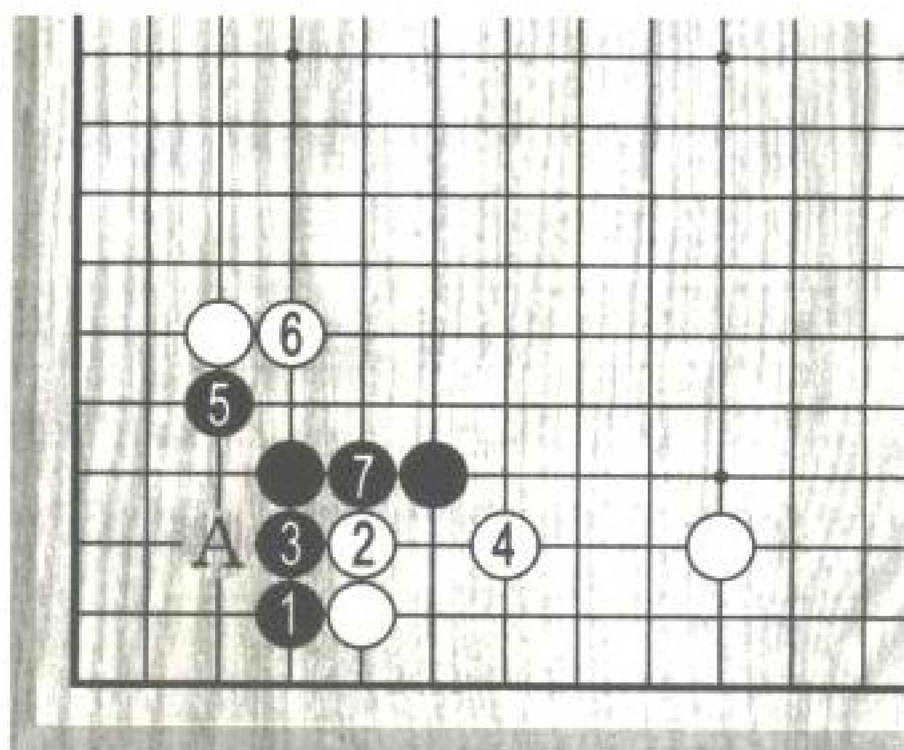


6도

6도 (함정코스5)

이상에서 살펴봤듯이 직접적인 차단책은 좋지 않다.

귀를 지키는 것이 올바른 태도. 그렇더라도 흑1은 느슨하다. 백2로 하변 백의 자세가 안성맞춤의 호형이다.

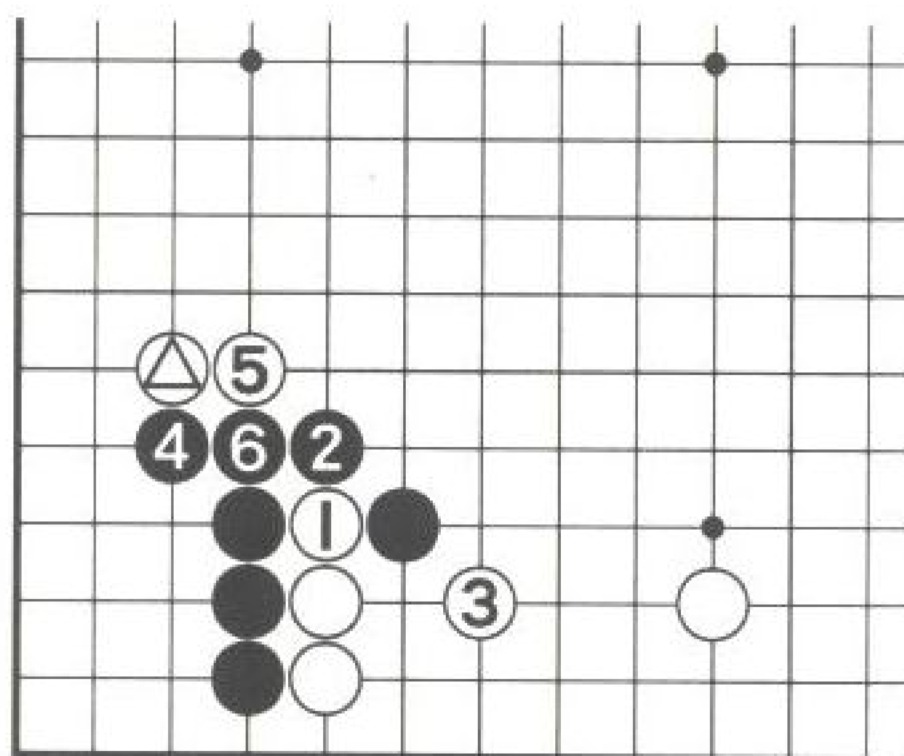


7도

7도 (퇴치)

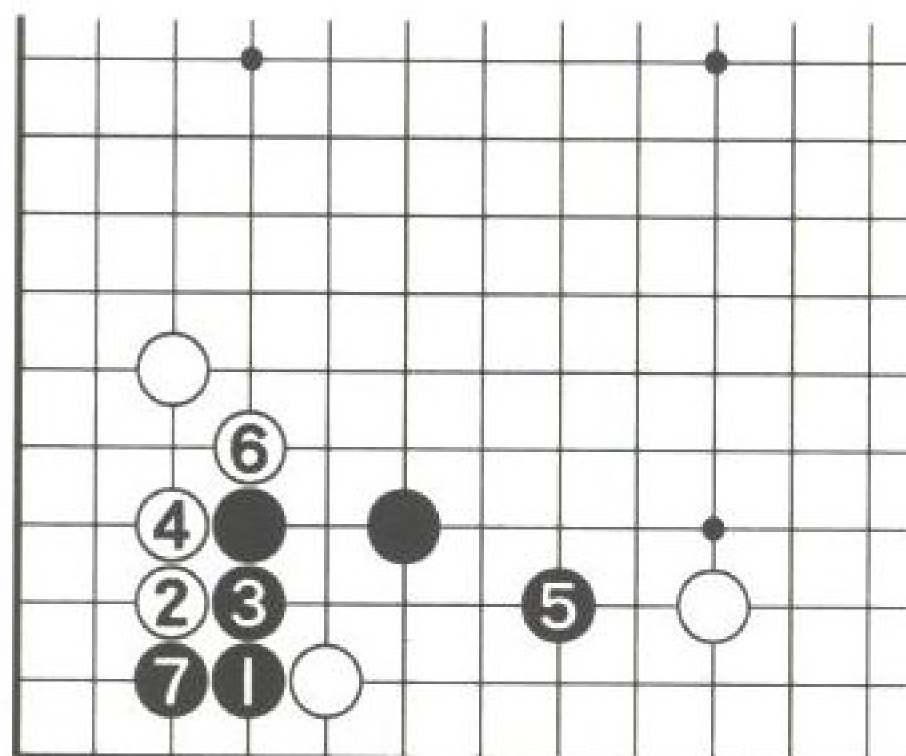
정착은 흑1. 백2에는 흑3쪽을 이어 초지일관 귀를 지킨다.

백4로 연결하는 정도인데 흑5로 백을 무겁게 만든 후 7로 두텁게 이어 모든 불안이 사라졌다. A의 침입수단을 없앤 것도 흑의 강점이다.


8도

8도 (변화)

흠집을 낸답시고 백1(7도 백4)로 찌르고 나서의 3은 더욱 안 좋다. 흑6까지면 백5와 ◬의 두점이 흑의 철벽에 볼품없이 붙어있는 초라한 모습으로 변했다.


9도

9도 (변화)

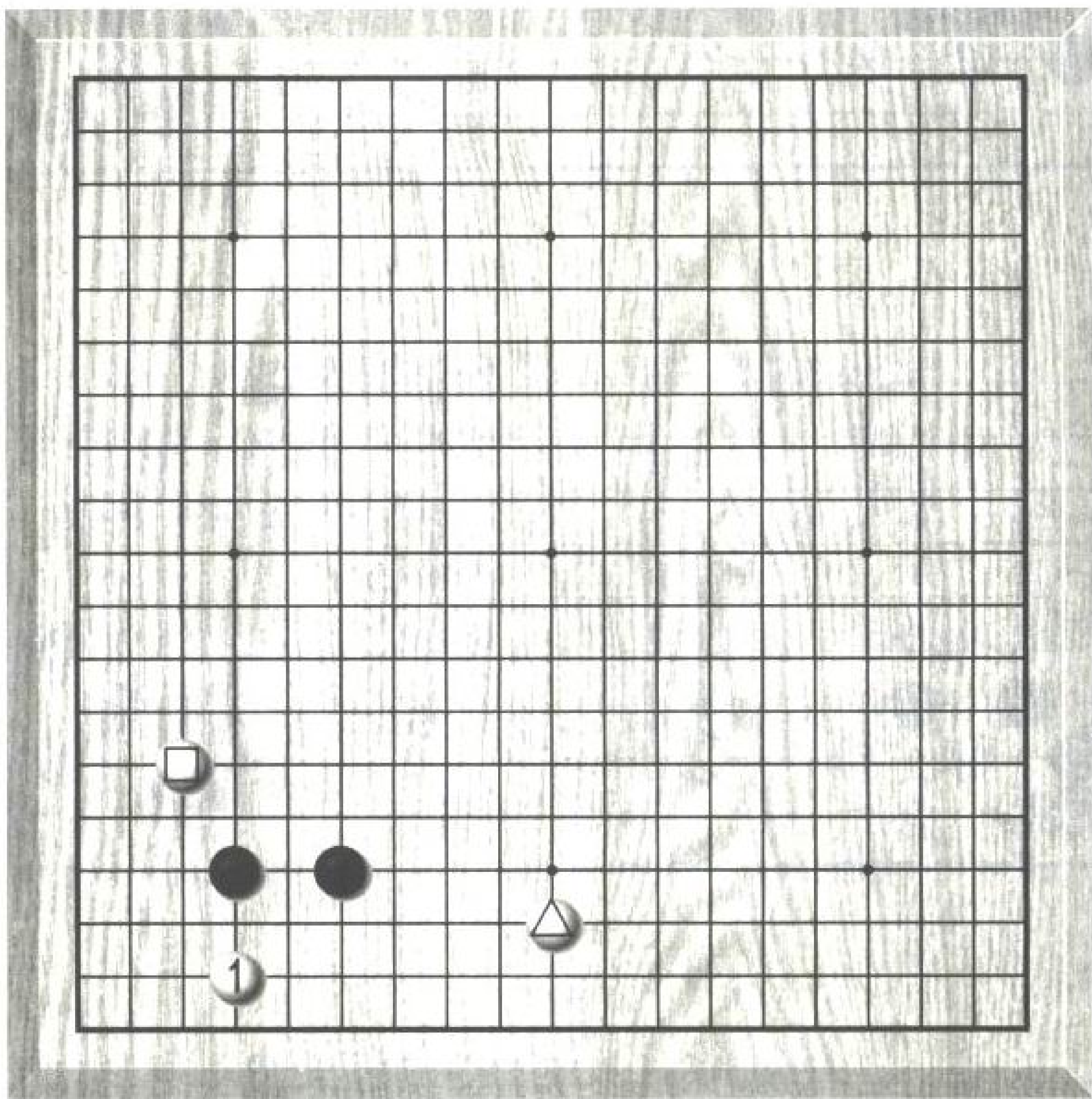
흑1의 붙임에 대해 백2로 들여다보면 묵묵히 흑3에 잇는다.

백4가 절대의 건넘일 때 흑5로 잡은 실리가 작지 않다. 이후 백6에는 흑7로 꼬부리는 수가 크다.

9형

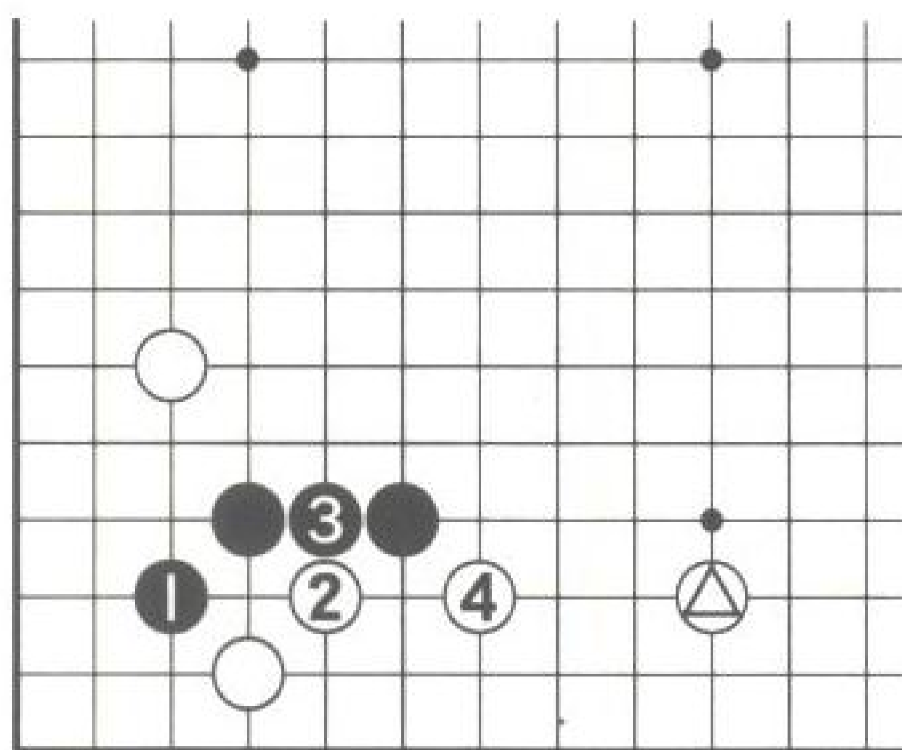
더욱 깊숙이

● 흑차례



이번에는 백1. 기발한 이 수는 앞의 제9형에 비해 ⓐ와의 간격이 한발 더 넓은 만큼 함정수의 색채가 더욱 농후하다.

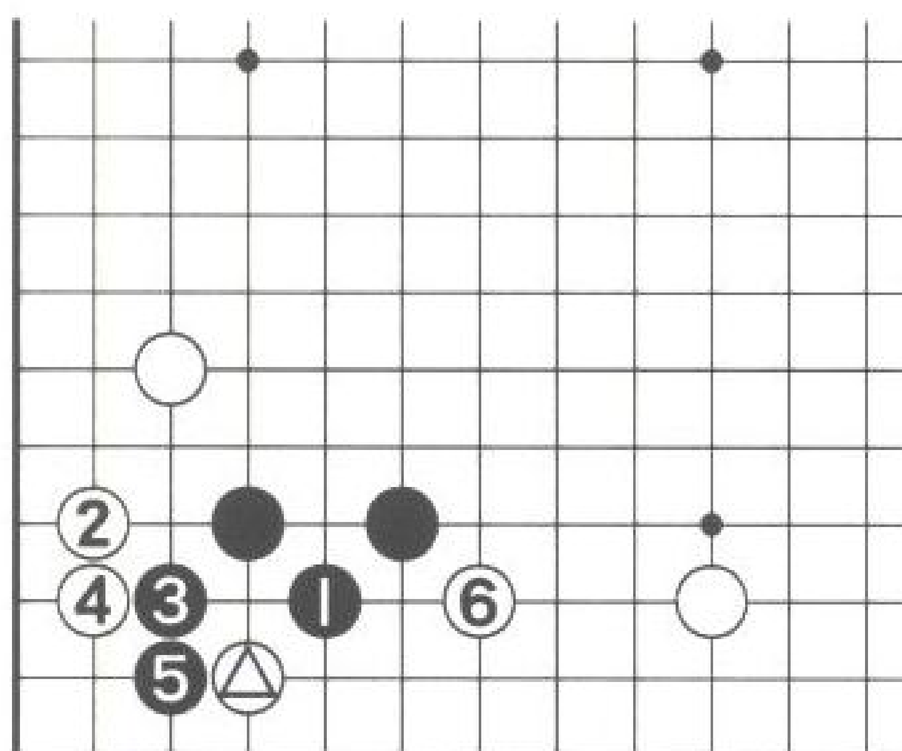
배후에 있는 ◻와의 연관관계도 잘 살펴야 할 것이다.



1도

1도 (함정코스1)

흑1로 3·三에 받는 것은 느슨하다. 백2에서 4로 ◬와 손을 잡게 돼 백의 노림이 그대로 통한 모습이다.

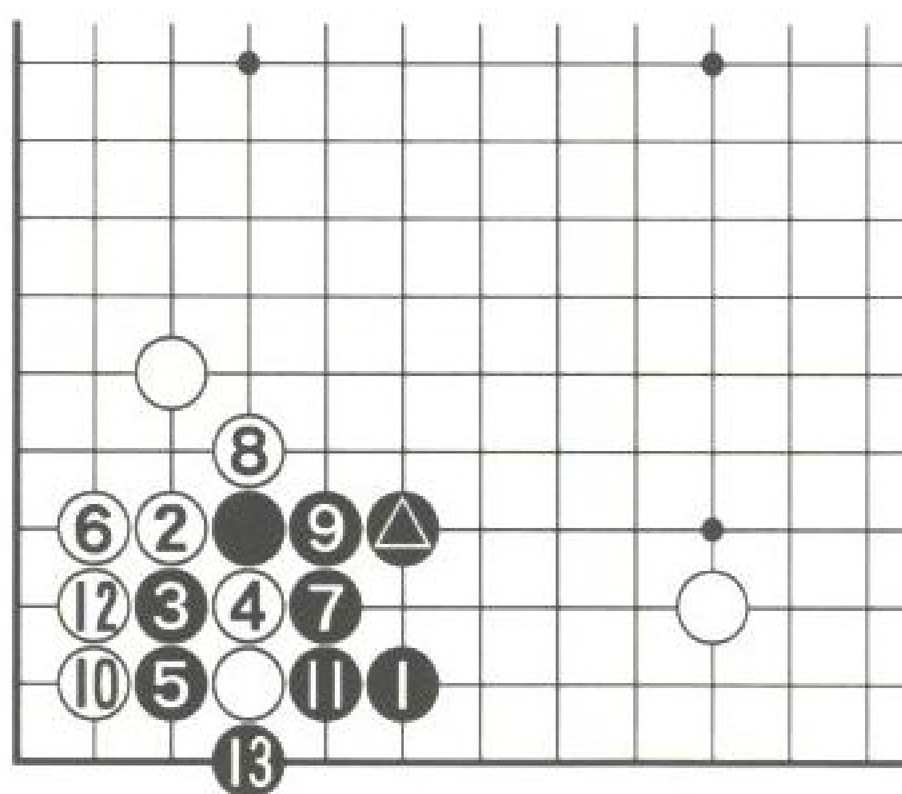


2도

2도 (함정코스2)

흑1쪽의 마늘모는 백2·4로 활용하고 백6. 이것은 백이 양쪽을 둔 모습이다.

이렇게 ◬를 조그맣게 잡아서는 흑은 불만이다.

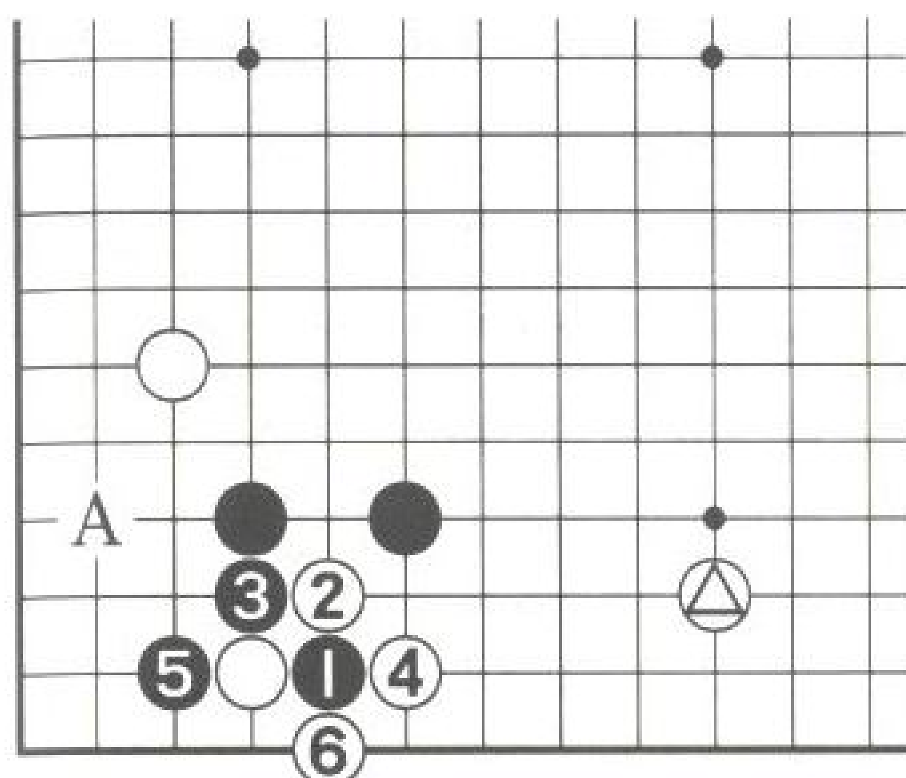


3도

3도 (함정코스3)

흑1로 뛰는 것은 당장 백2로 붙이게 된다.

흑3·5가 최강의 저항이지만 백4·6이 준비해둔 수법. 흑13까지 백 두 점을 잡았지만 똘똘 뭉친 꼴로 효율이 떨어진다. 흑1과 ▲가 쓸모 없는 곳에 너덜너덜 붙어 있다.

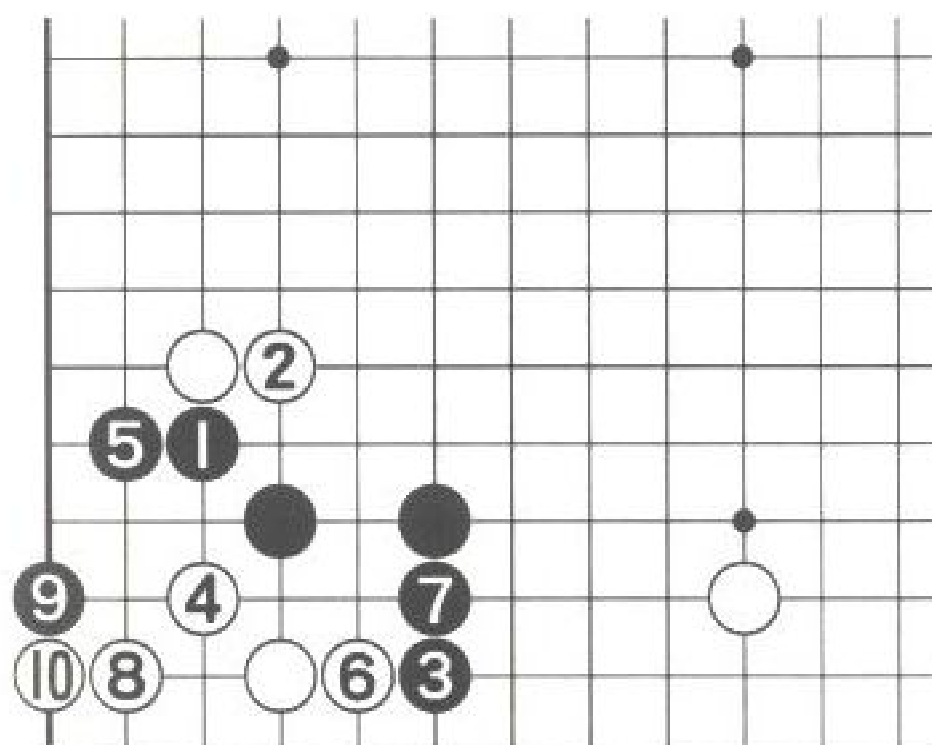


4도

4도 (함정코스4)

흑1은 좀더 타이트한 응수. 백은 당연히 2로 젖혀 반발할 것이다.

백6까지면 오른쪽 Ⓐ와 거의 손을 맞잡은 모습이고 귀는 A의 달림이 기분 좋은 수로 남아 있다.

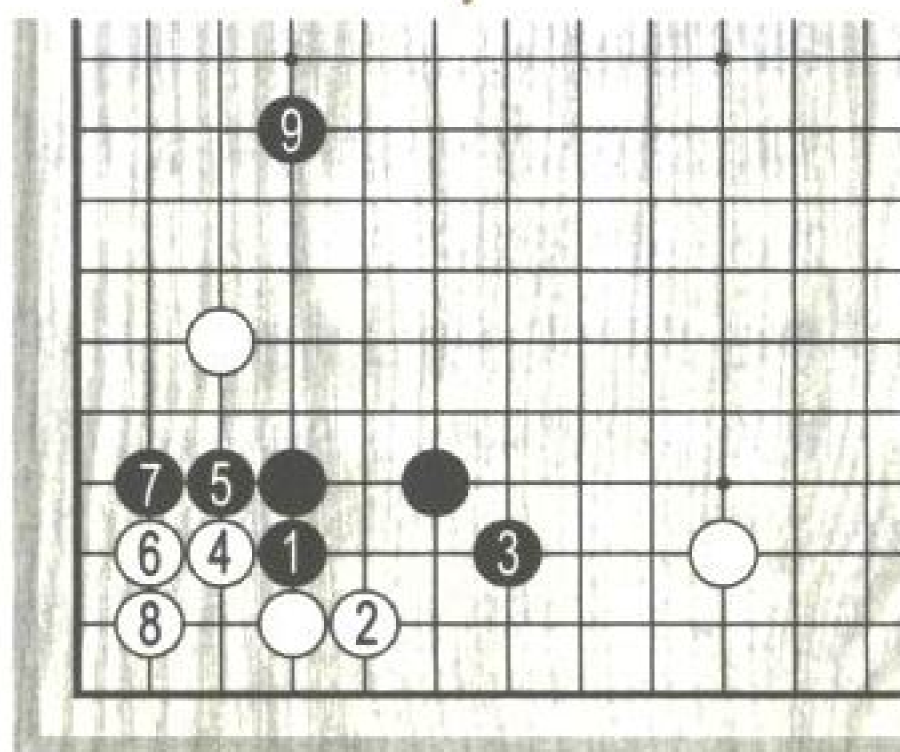


5도

5도 (함정코스5)

앞선 3도의 변화. 백의 건넘을 흑1의 마늘모붙임으로 저지한 다음의 3은 조금 낫다.

하지만 이것도 백10까지 귀에서 살고 나면 흑은 껍데기만 남는다.

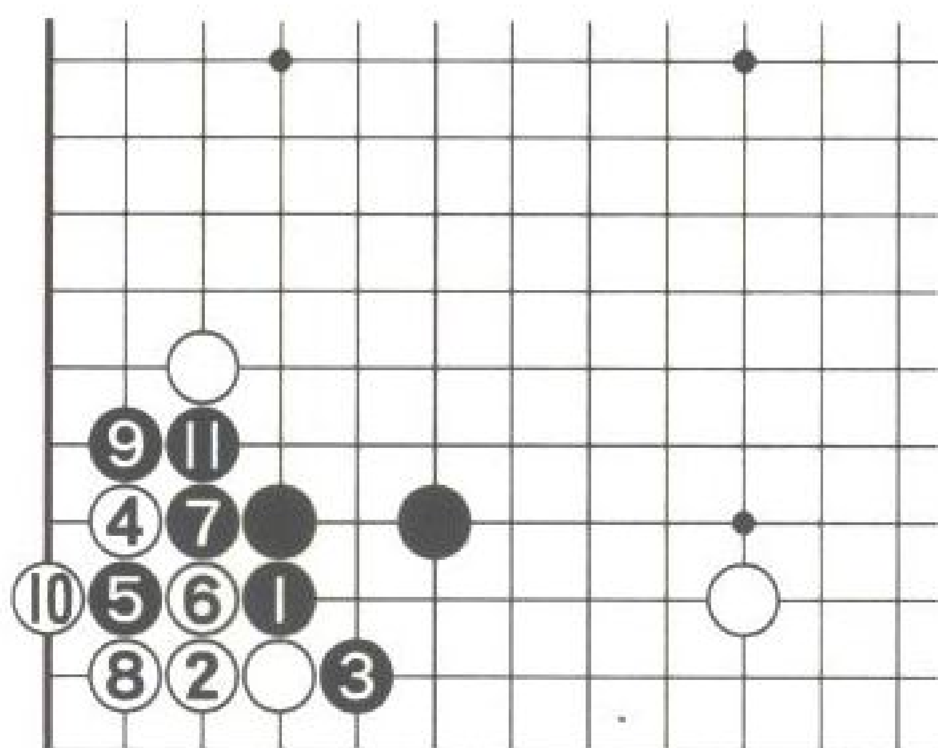


6도

6도 (퇴치1)

정착은 흑1의 치받음. 백2로 뻗으면 흑3으로 마늘모해 백을 조그맣게 살려주고 흑9로 공격에 나선다.

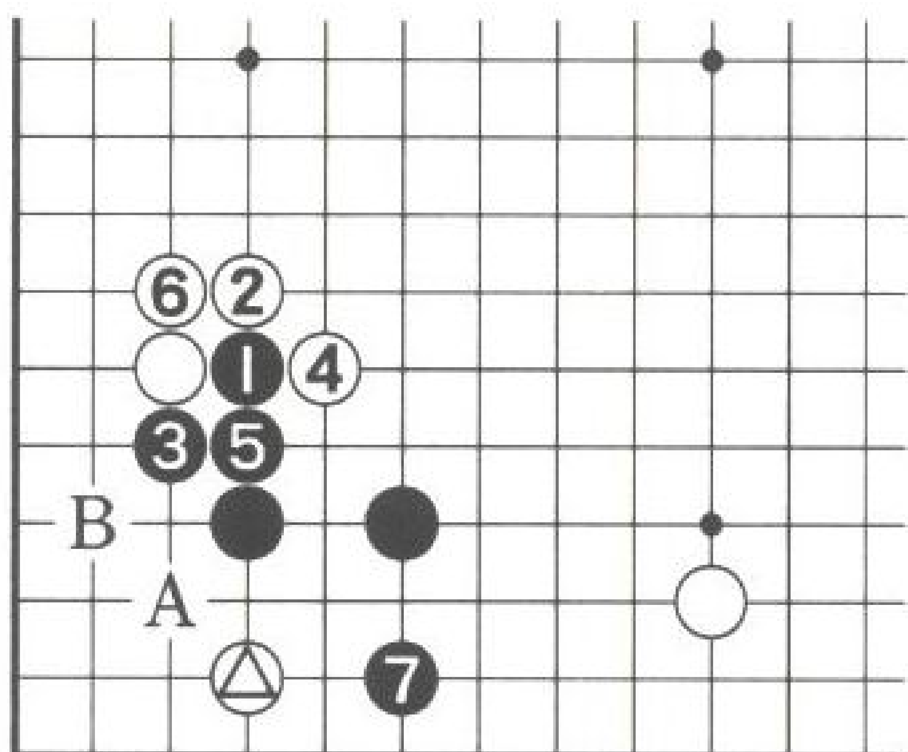
이 그림은 5·7의 두방이 들어 흑세력이 철벽이다.



7도

7도 (변화)

백2쪽을 뻗으면 당연히 흑3의 막음. 백4로 삶을 도모해야 할 텐데 흑5의 건너붙임에서 11까지 외세를 구축해서 만족이다.

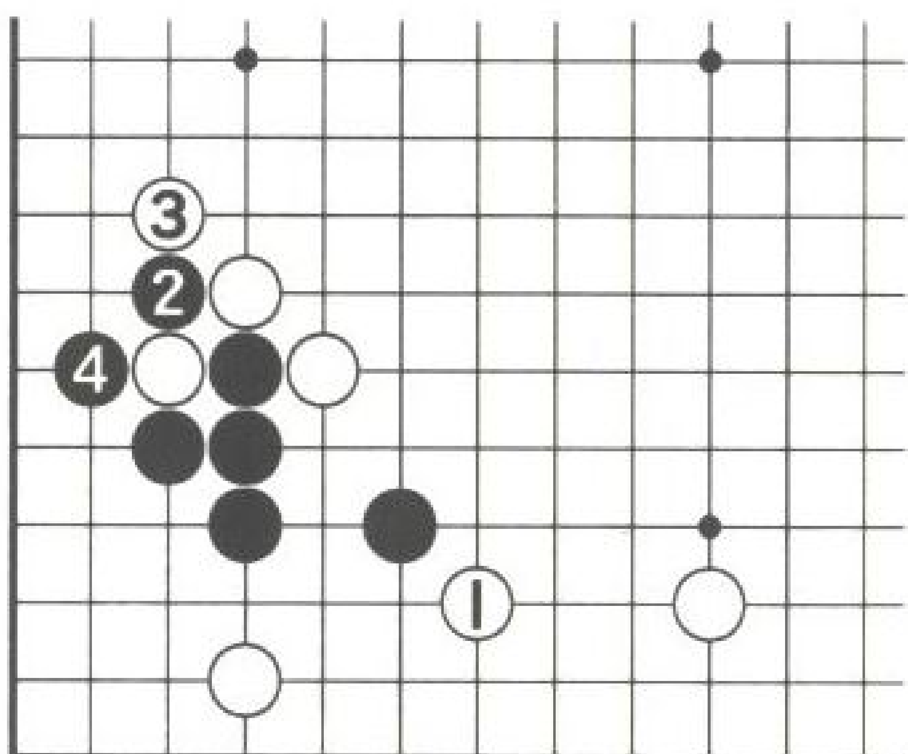


8도

8도 (퇴치2)

흑1·3의 붙여막음도 좋은 기대기 수법이다.

백4·6으로 위쪽을 정돈하면 흑7로 △를 크게 삼켜 흑이 우세하다(이후 백A에는 흑B로 이상무).



9도

9도 (변화)

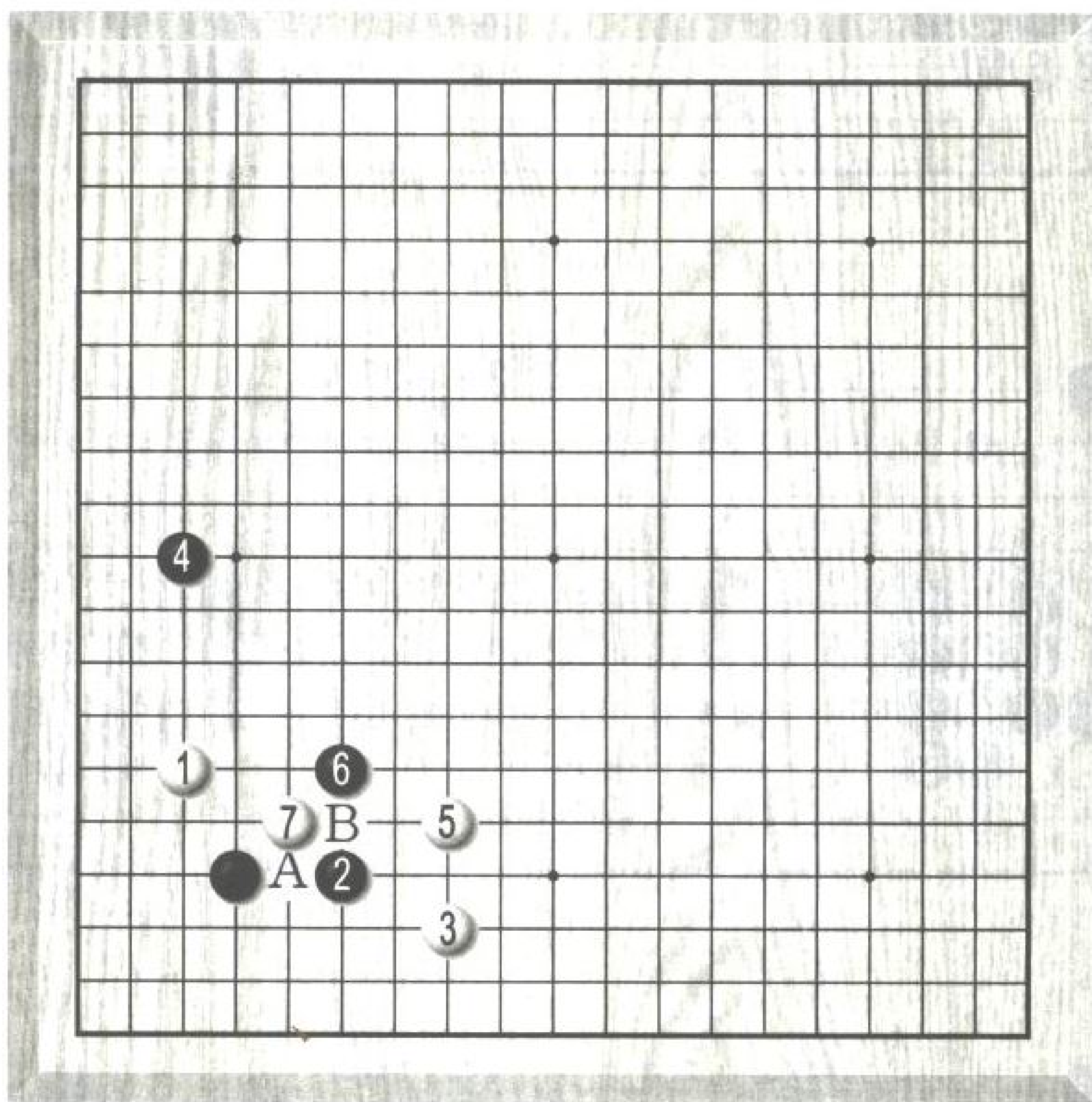
백1(8도 백6)로 아래쪽을 돌보면 흑2·4의 끊어잡음이 크다.

백은 위쪽의 수습이 바쁘며, 또 아래쪽에 건넌 모양도 엷다.

10형

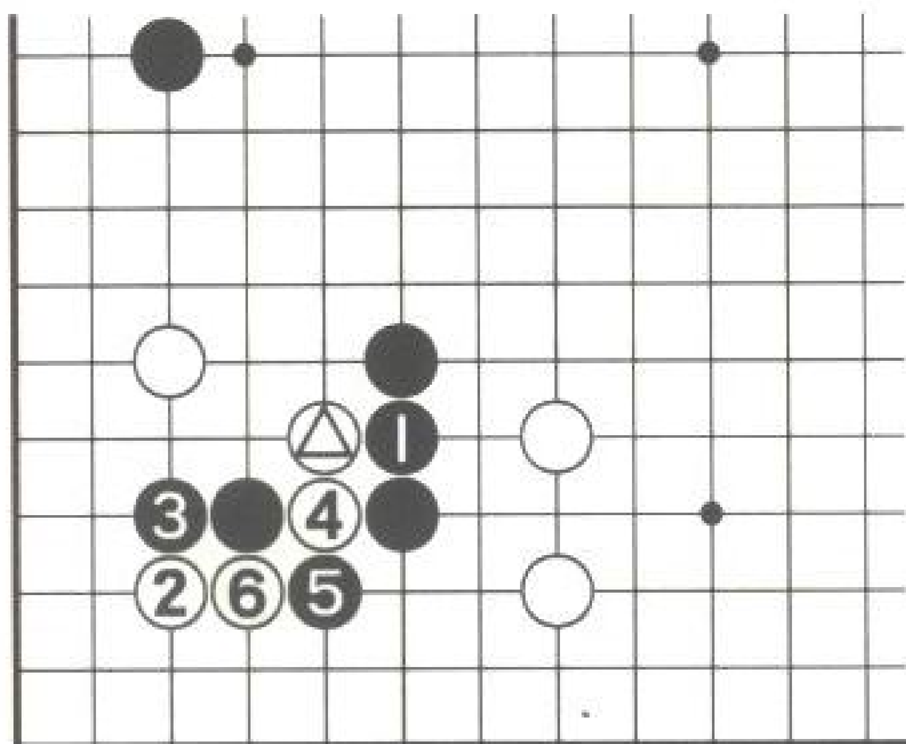
양쪽 들여다봄

● 흑차례



백5때 흑6의 한칸뜀은 행마의 틀이라고 책에서 가르치고 있다. 그런데 막상 백7로 들여다보면 어떻게 할 것인가-

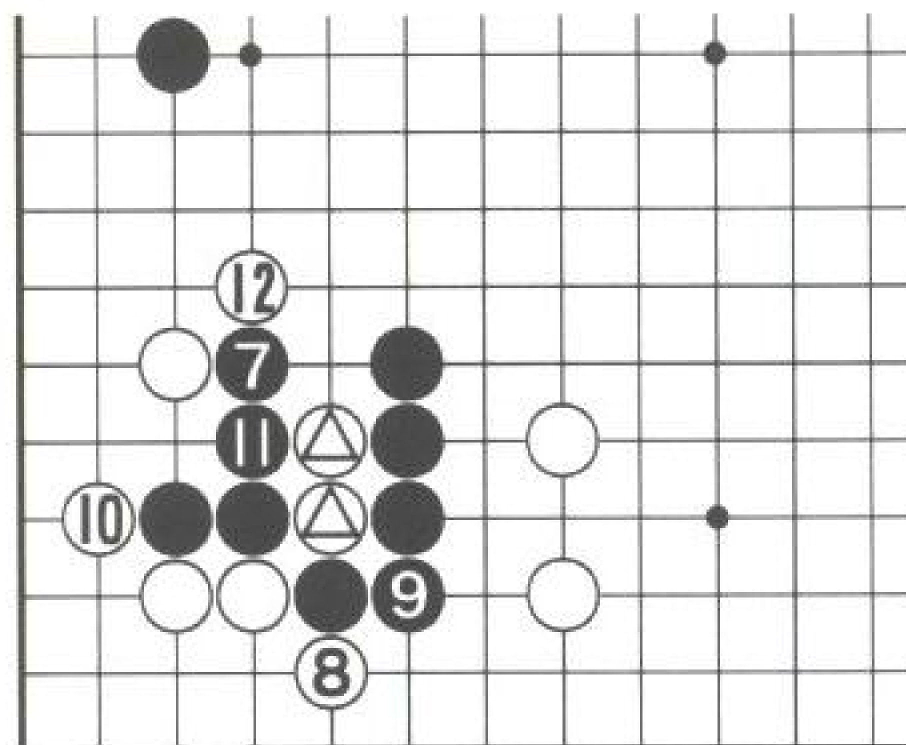
순간 흑은 A와 B, 두 곳의 약점이 노출됐다. 이에 대한 대처법을 모르고서는 흑6과 같은 세련된 행마는 함부로 둘 수 없다.



1도

1도 (함정코스1)

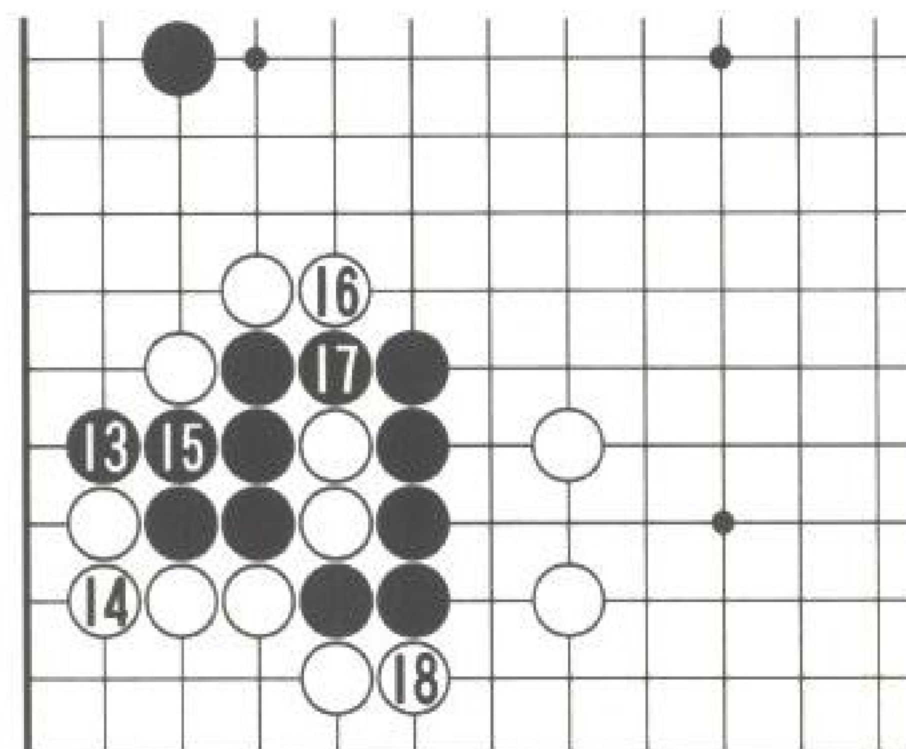
△는 하수의 입장에서 보면 독수(毒手)와도 같을 것이다.
흑1로 잇는 것은 장단을 맞춰주는 수. 백은 곧장 뚫지 않고 2로 3·三의 요소를 차지한다. 계속해서 흑3의 막음이라면 백4·6이 통렬한 절단.



2도

2도 (계속)

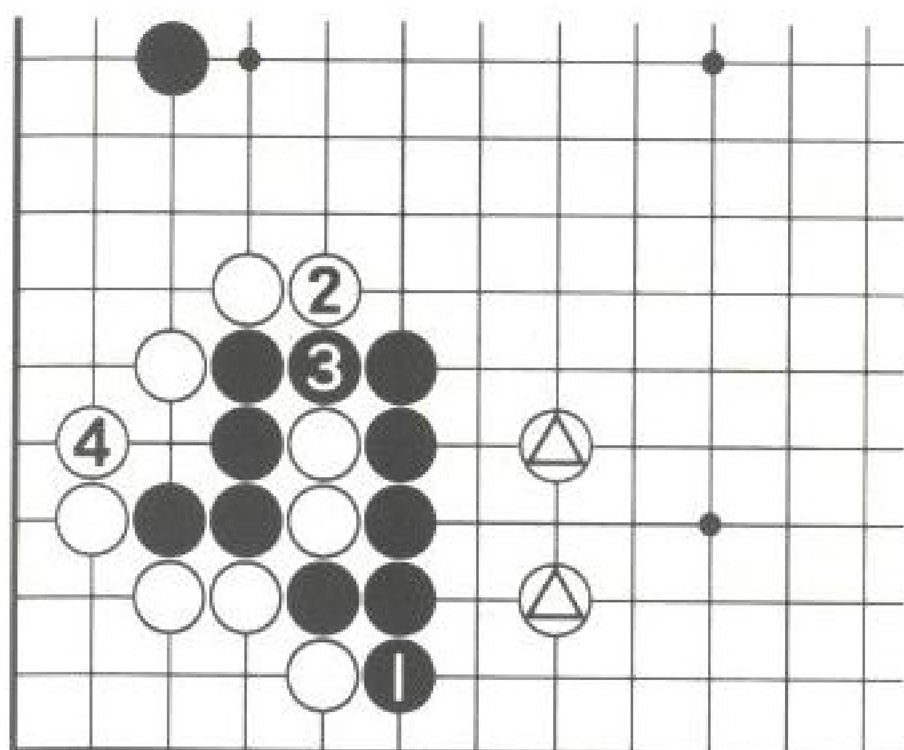
흑7로 씌워 △를 잡을 수밖에 없다. 과연 백 두점은 요석일까?
백8을 기분 좋게 알린 다음 10의 젖힘. 흑11이 절대일 때 백12로 젖혀 어디까지나 우형을 강요한다.



3도

3도 (계속)

흑13으로 막으면 백18까지는 필연의 진행. 흑은 백 두점을 잡기 위해 너무 많은 돌을 투자했다.
처음에 들여다본 점을 사석으로 한 백의 작전이 상대의 실착에 편승하며 좋은 결실을 맺었다.

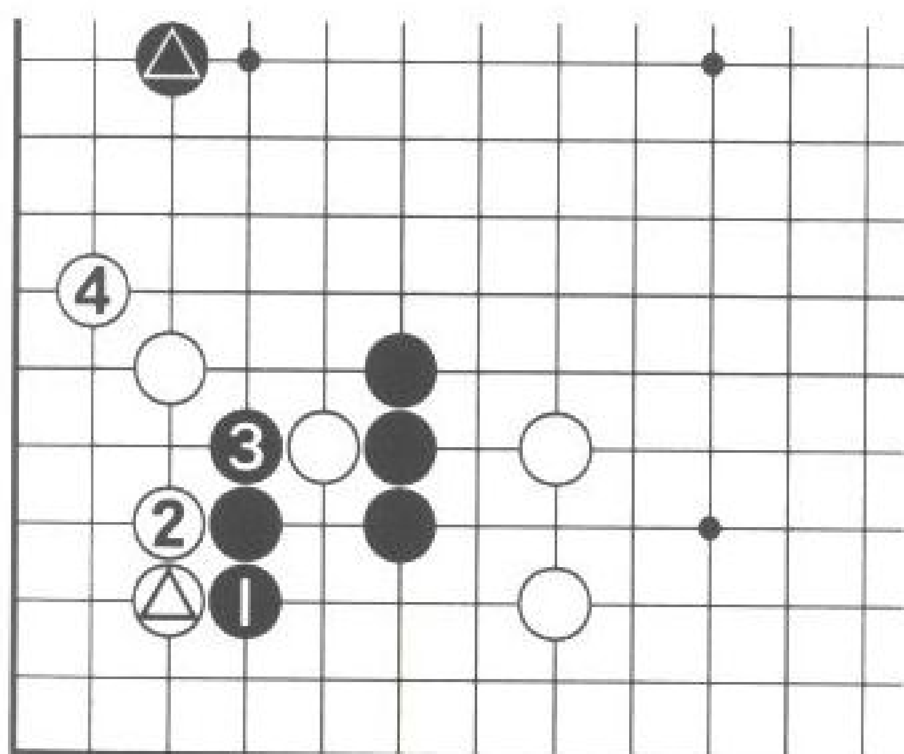


4도

4도 (백, 실리가 크다)

도중에 흑1(3도 흑13)로 막을 수는 있다.

그러나 백4까지 빙 돌아간 백집이 상당하다. △ 두점도 공격당할 돌이 아니다.

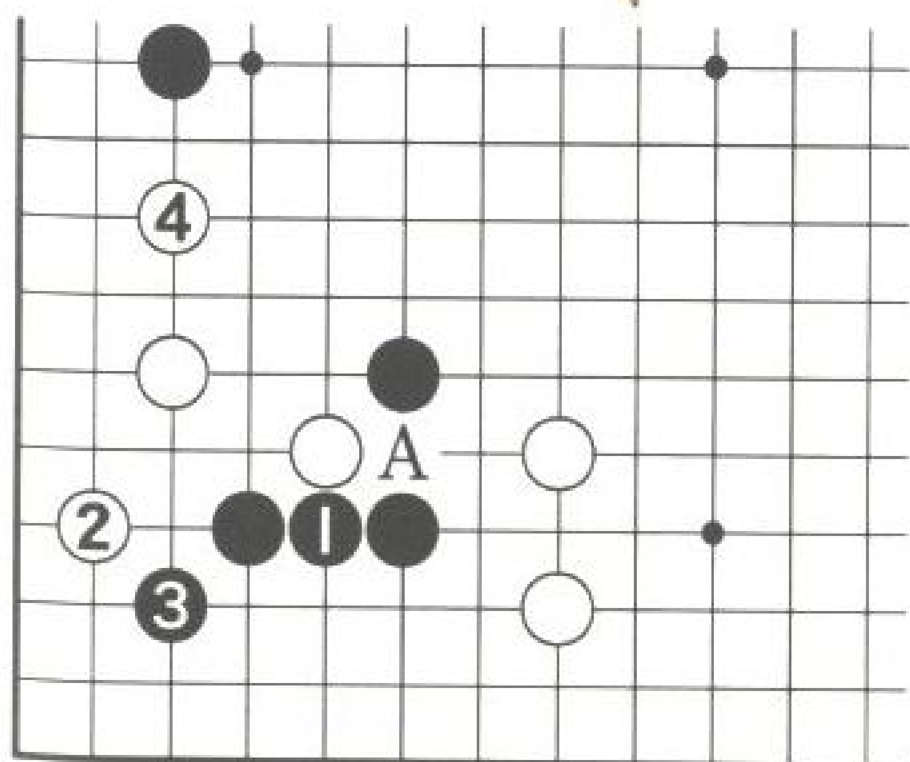


5도

5도 (중복)

방향을 바꿔 △때 흑1(1도 흑3)로 물러서는 것은 굴복.

백4까지면 오른쪽의 흑모양이 대단한 중복일 뿐 아니라 ▲도 어정쩡한 위치로 전락해 버렸다.

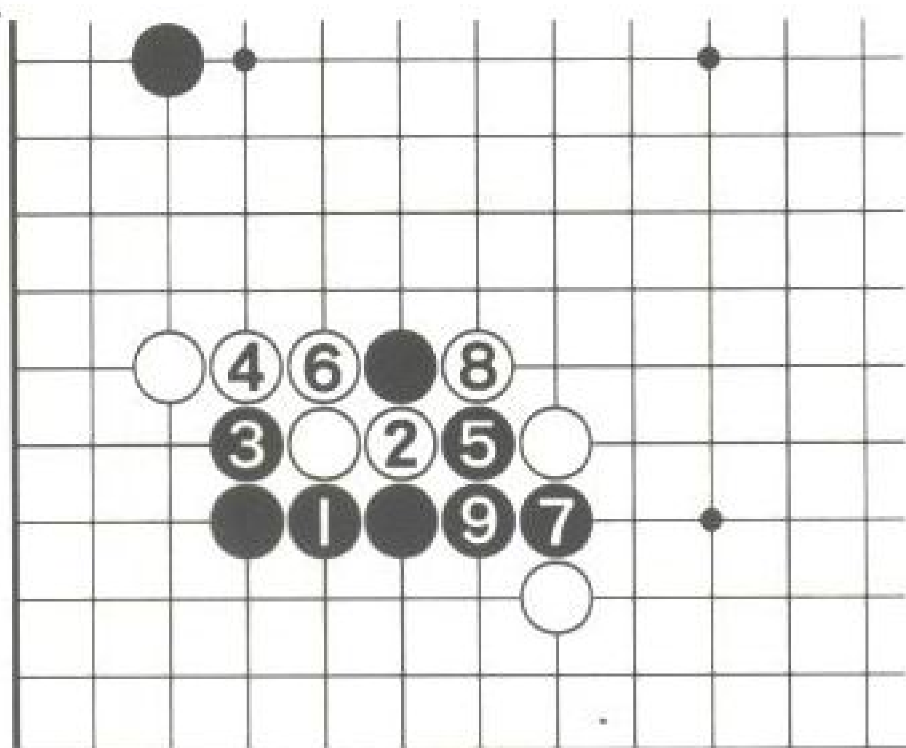


6도

6도 (함정코스2)

이상에서 흑A로 잇는 것은 좋지 않았다. 그래서 이번에는 흑1쪽을 이어보자.

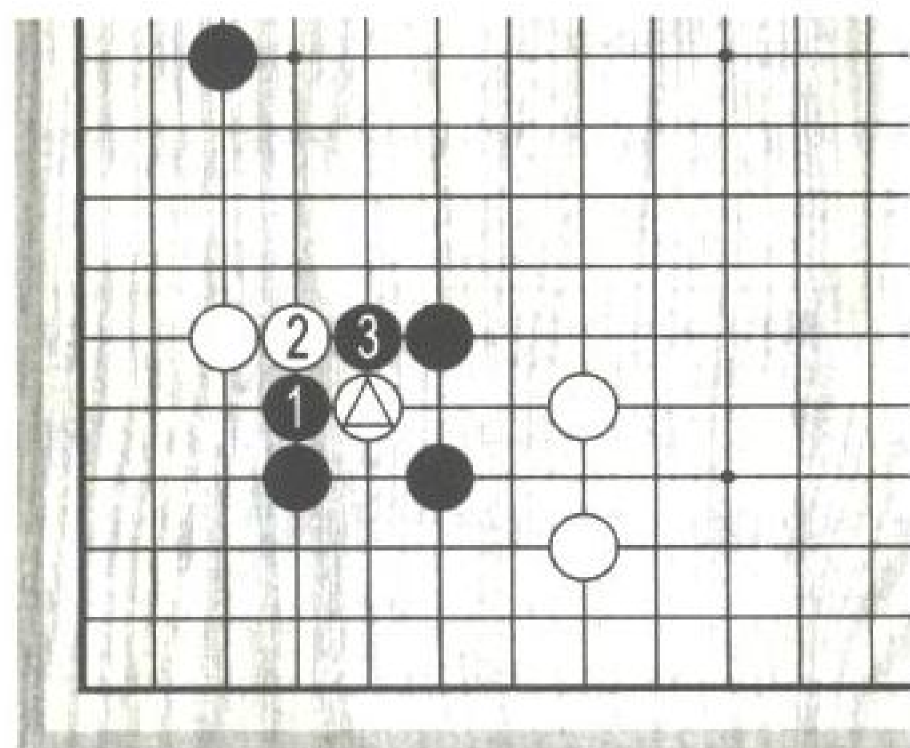
백은 알기 쉽게 2·4로 작전을 변경해서 좋다. A의 곳의 껄끄러운 맛을 남겨 역시 흑은 불충분하다.


7도

7도 (백의 주의)

백이 주의할 사항을 소개한다.

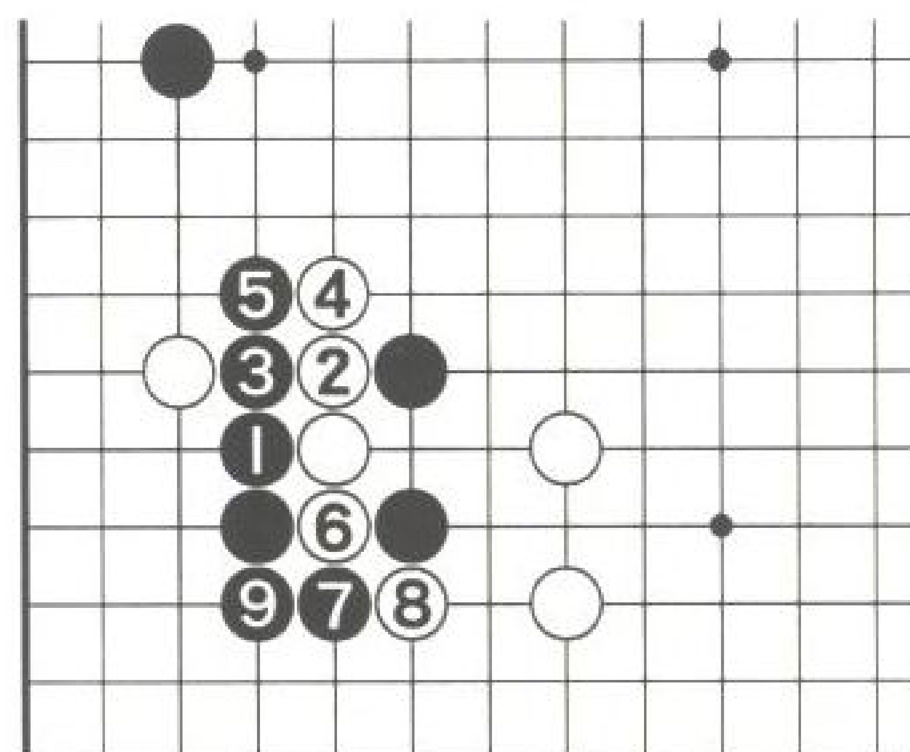
흑1이 이음에 백2로 직접 뚫고나가서는 안 된다. 흑3에서 9까지 흑의 실리가 돋보인다.


8도

8도 (퇴치)

정착은 가장 단순한 흑1이다. 이렇게 가만히 밀고 나가는 수에 백은 기운이 쫙 빠질 것이다.

백2라면 흑3으로 눈엣가시 같은 Ⓐ 한점을 끊어 잡아서 전체를 안정시킨다.


9도

9도 (변화)

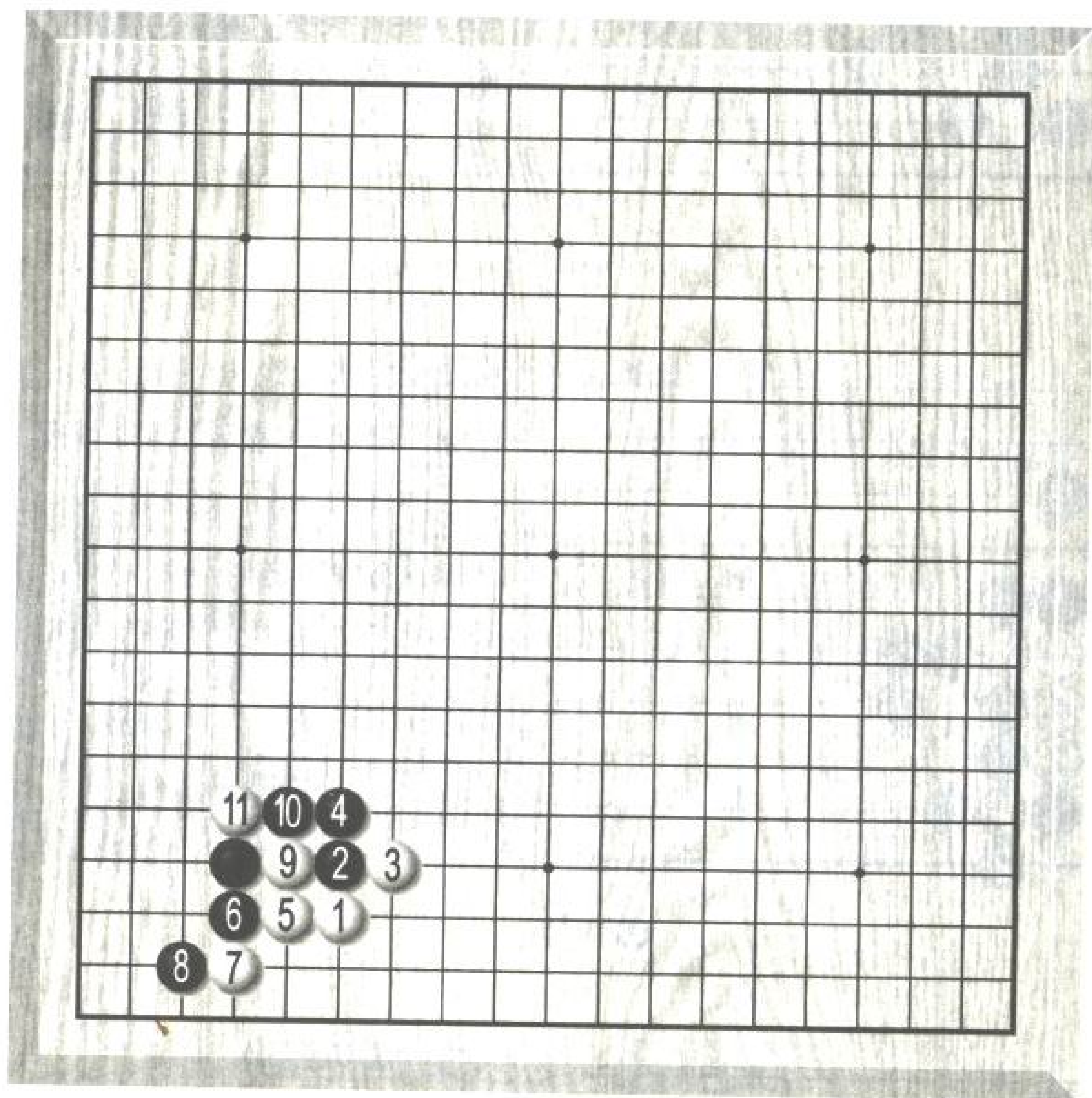
흑1에 만일 백2로 늦춘다면 대환영이다.

흑9까지 커다란 실리를 확보할 수 있는 것이다.

11형

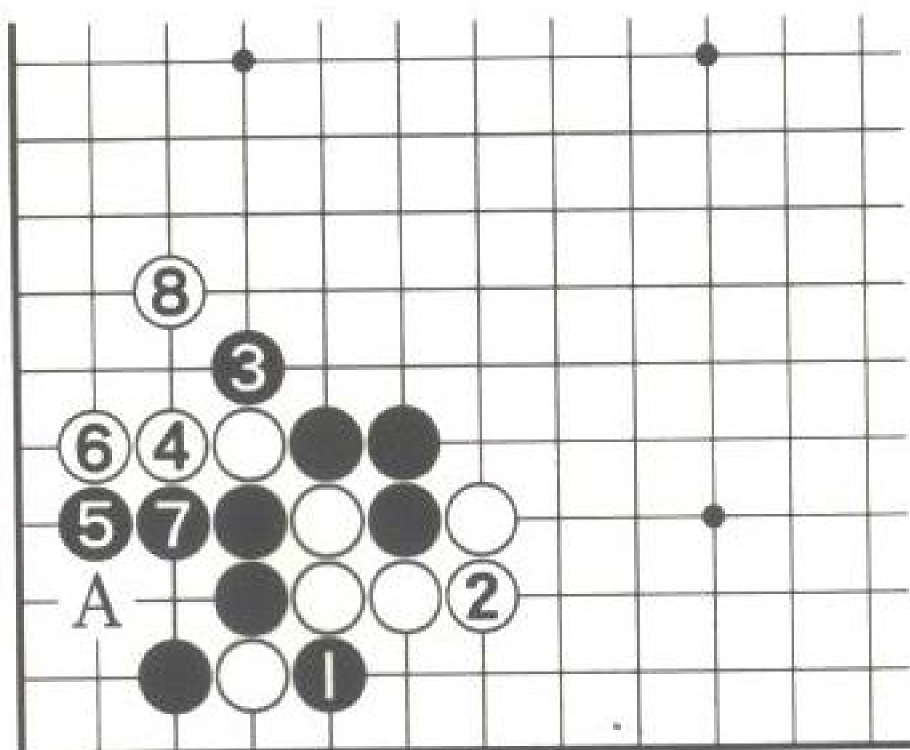
젖힘 한방의 작용

● 흑차례



흑2·4의 붙여뻗음은 이른바 '9급정석'으로 불리는 화점의 대표정석. 바둑을 접하고 나서 가장 먼저 익히는 기초정석이라고 해서 이름을 그렇게 붙였지만 여기에서 파생된 변화가 결코 간단하지가 않다.

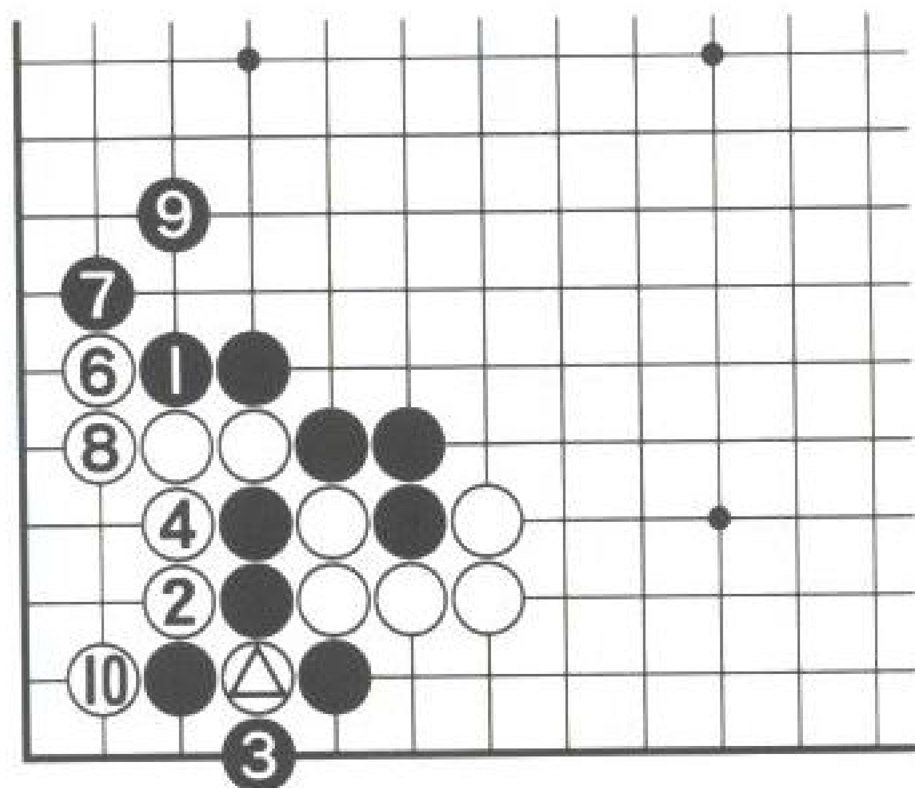
백7로 한번 젖혀놓고 9·11로 나가끊은 것이 함정수. 백7과 흑8의 교환, 이 젖힘 한방에 주의를 기울여야 한다.



1도

1도 (함정코스)

귀가 불안하다고 느껴 흑1로 안정을 서두르는 것은 나약한 태도이다. 백2의 이음이 두터운 수로 흑3·5에는 백6·8로 중앙의 흑 넉점이 공격목표로 떠오른다. 수순중 흑7을 게을리 하면 백A가 준엄하다.

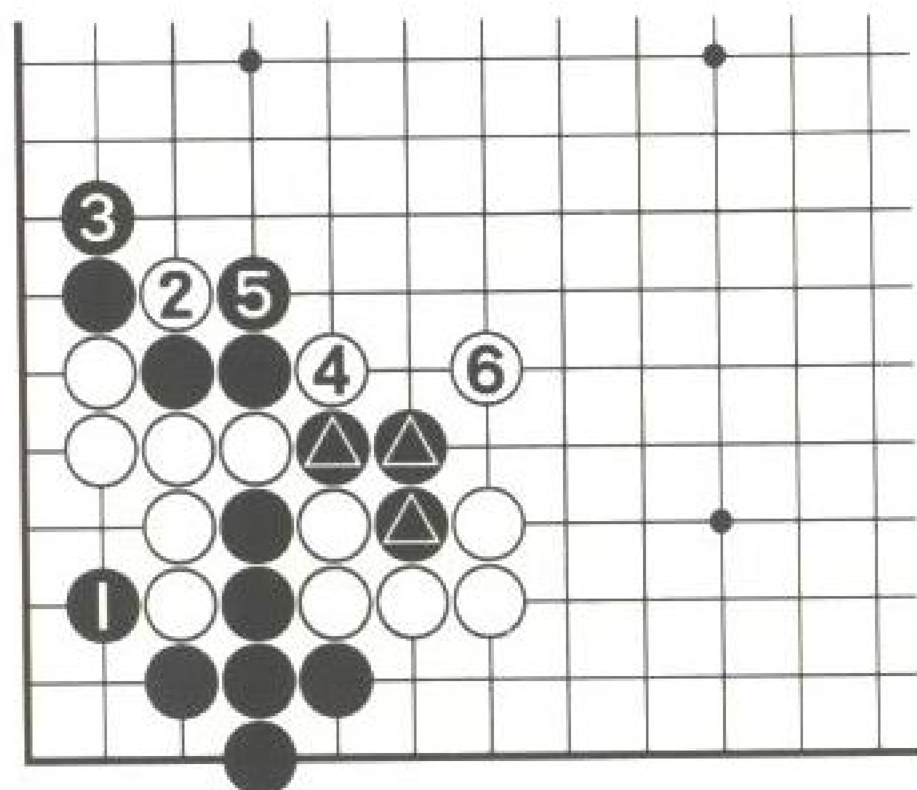


2도

❺…△

2도 (전멸)

△로 젖혀둔 효과는 흑1(1도 흑5)로 꽉 막을 때 여실히 작용한다. 백2·4로 조이는 수단이 있는 것. 백6·8에서 10으로 젖히면 귀의 흑은 전멸이다.

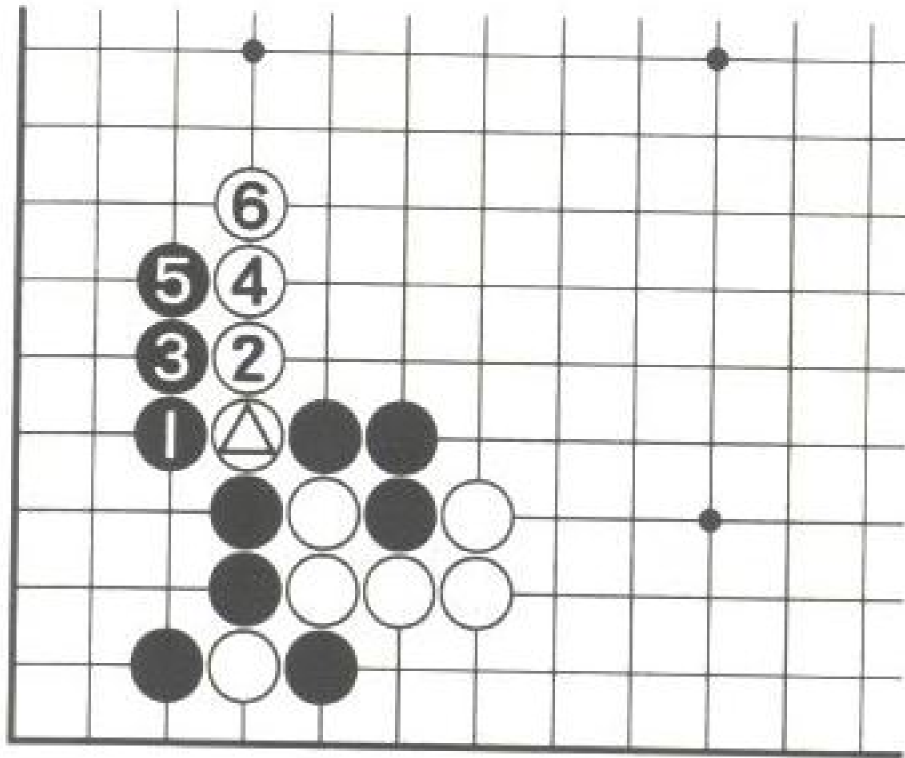


3도

3도 (찌부러짐)

그렇다고 2도 흑9의 보강을 생략한 채 흑1로 젖혀 귀를 돌보면 백2가 통렬한 끊음.

더욱이 흑3이면 백4·6의 장문이 성립해 요석 ▲ 석점이 떨어진다.

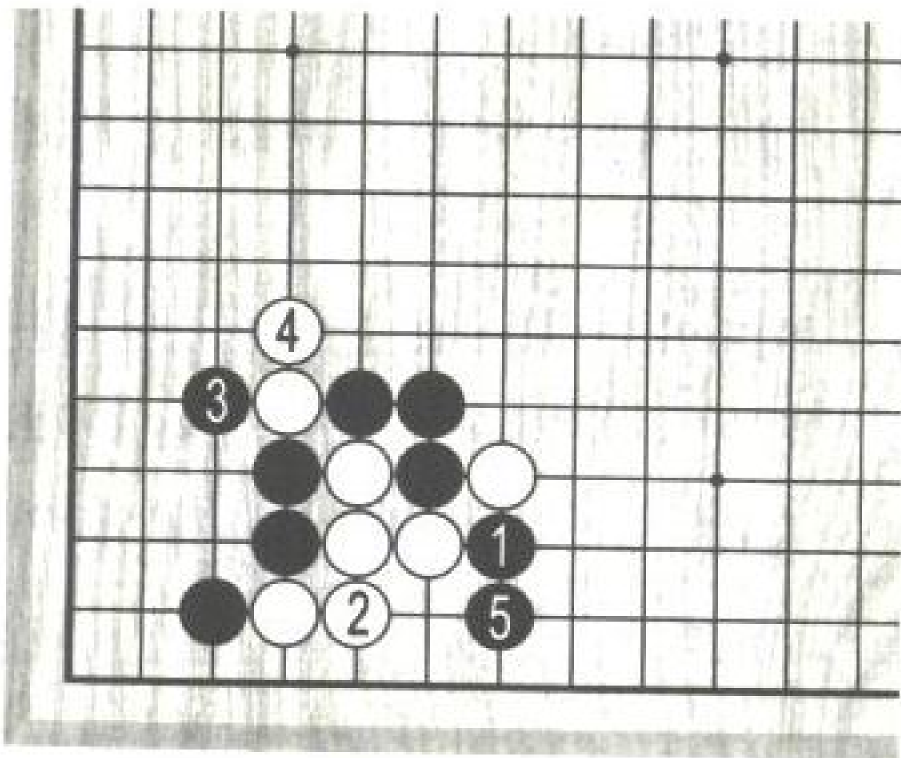


4도

4도 (역시 불만)

△를 잡는 수단은 없다. 그렇다면 기수를 바꿔 흑1로 아래쪽에서 몰면? 백은 '얼씨구나!' 하고 2·4로 쭉쭉 뻗어나간다.

백세력이 한층 강해지므로 흑은 불만이다.

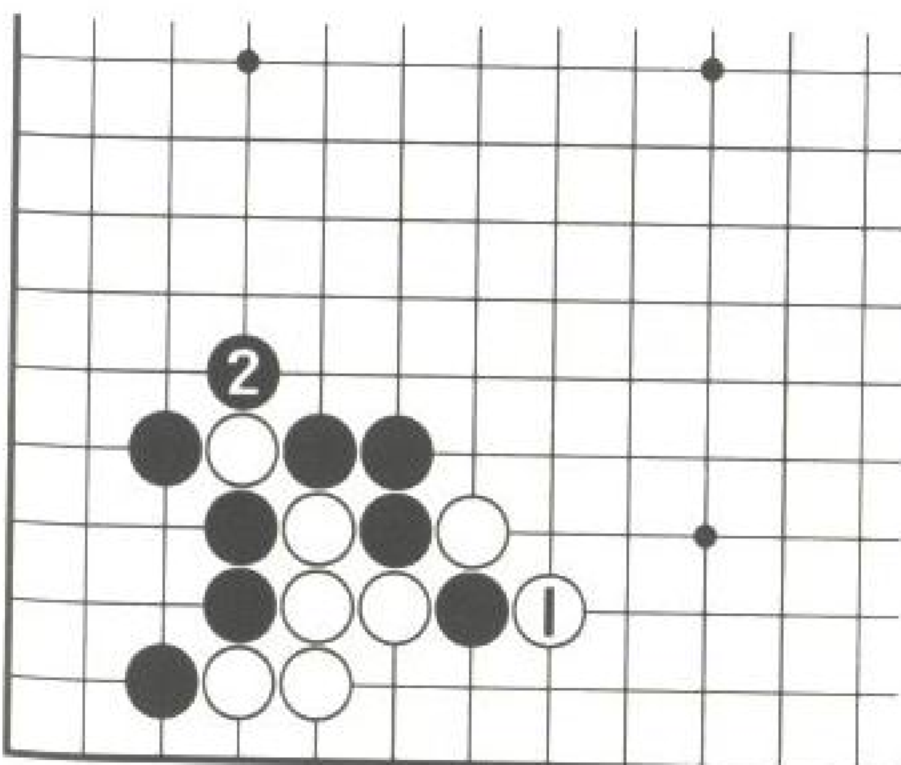


5도

5도 (퇴치)

강인하게 흑1로 백의 약점을 찔러 갈 곳.

백2로 이으면 흑3을 선수하고 5에 내려서서 아래쪽 백을 잡을 수 있다.

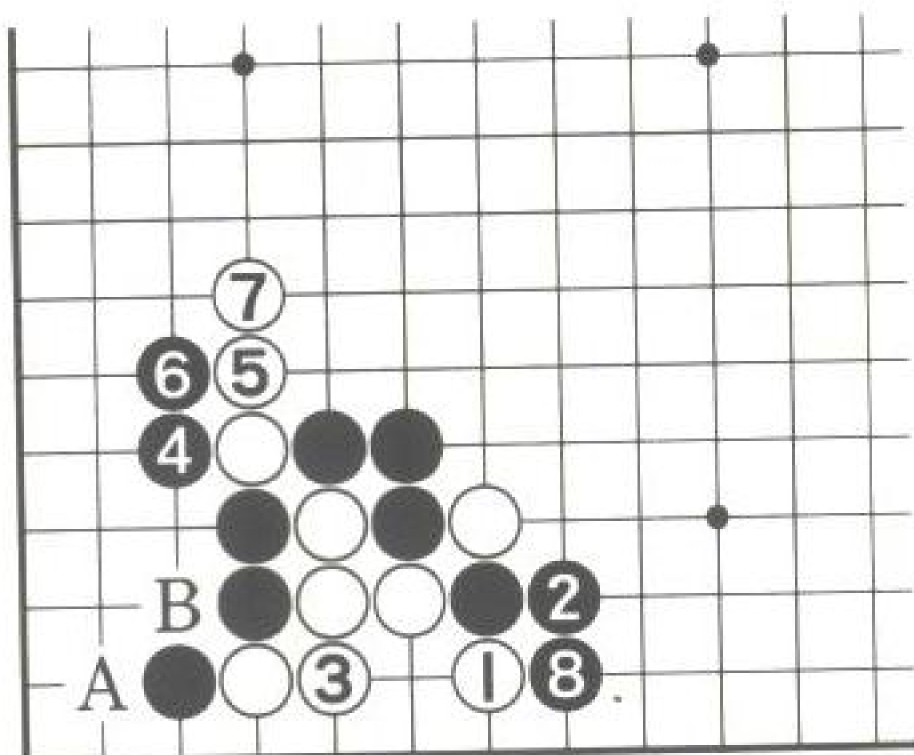


6도

6도 (변화)

백1(5도 백4)이면 흑2의 빵때림이 두텁다.

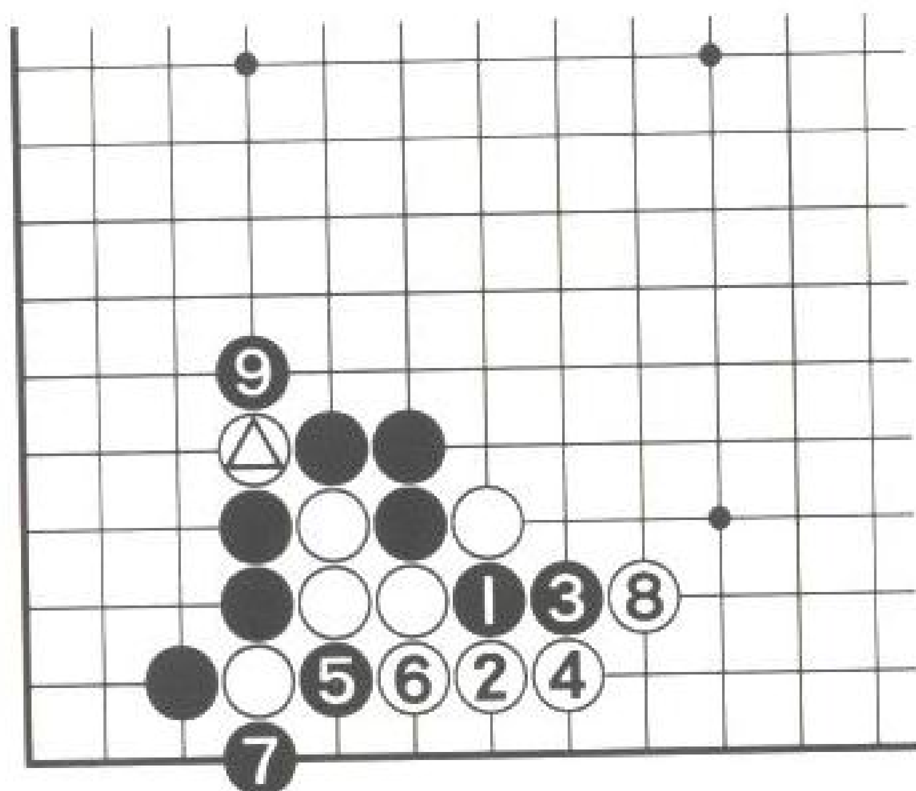
이것은 흑이 크게 유리하다.



7도

7도 (변화)

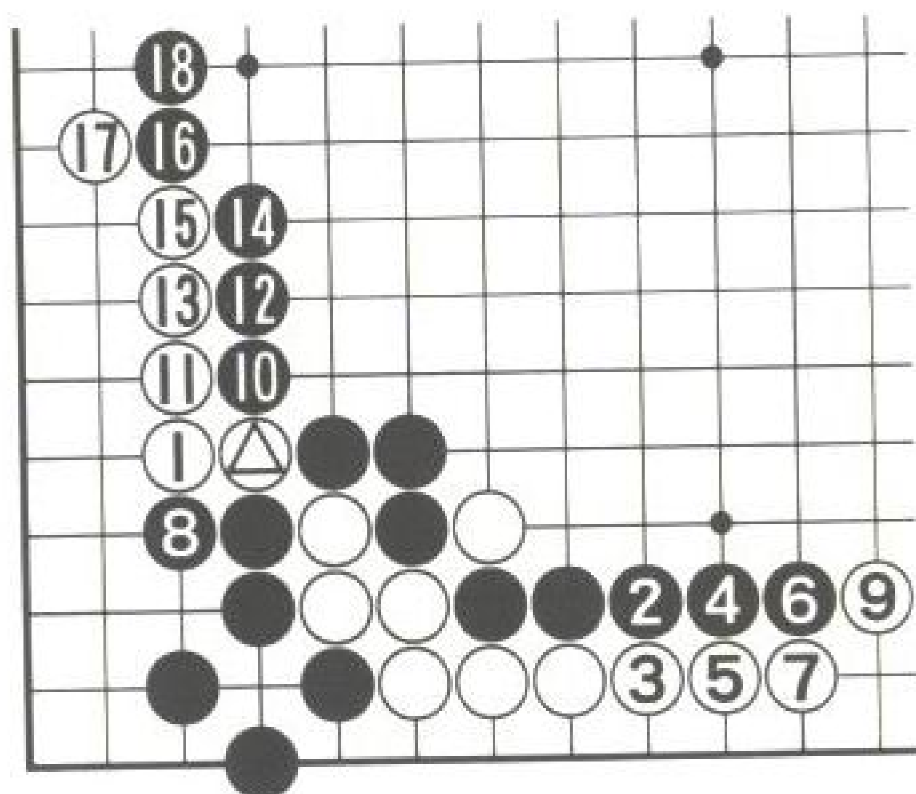
백1(5도 백2)로 모는 수가 까다롭다. 어쨌거나 흑2로 나가는 한수. 백3의 이음이면 흑4·6으로 두 번을 밀고 나서 8로 막는 것이 중요하다. 이후 백A에는 흑B로 그만이므로 백은 항복할 수밖에 없다.



8도

8도 (변화)

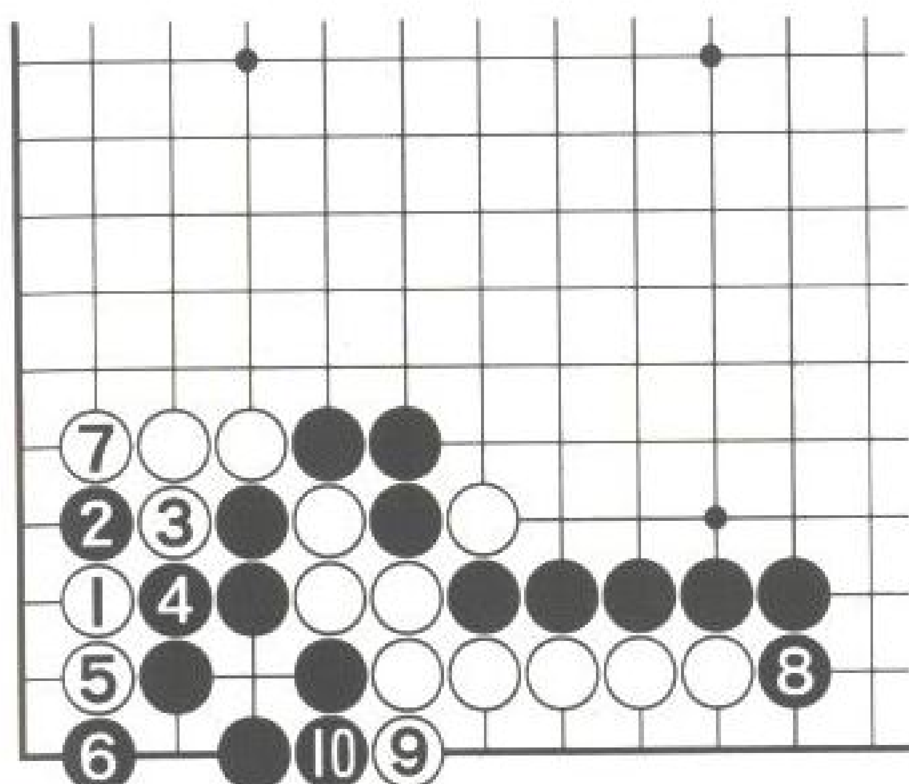
백4로 한번 더 밀어 끈덕지게 수작을 부려올 때 주의해야 한다. 이때에는 흑5·7로 한점을 끊어잡는 것이 간명한 수로 백8이라면 흑9로 ◬를 접수한다. 흑의 실리가 우세한 갈림.



9도

9도 (변화)

하변을 보살피지 않고 백1(8도 백8)로 ◬ 한점을 움직이면 흑2·4·6으로 뻗고 나서 흑8로 귀를 살린다. 계속해서 백9로 젖혀올리면 흑10으로 압박해서 좋으며, 백9로 좌변을 두면 흑9로 뻗어 어느 것이라도 흑은 충분한 두터움을 확보할 수 있다.

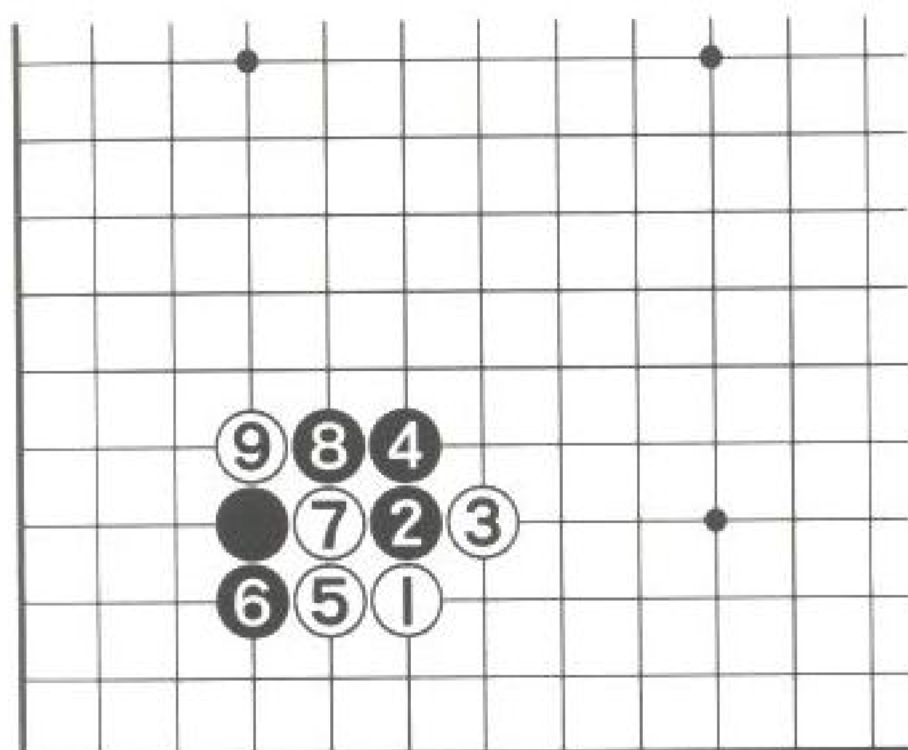


10도

10도 (변화)

9도 백7을 본도 1로 먼저 귀를 공격하는 것은 흑2의 건너붙임이 호수로 10까지 흑의 1수 승리.

흑도 9도 백7때 손을 돌려 귀를 지킨 것은 당연하다. 한번 더 뻗다가는 수상전이 패가 된다.

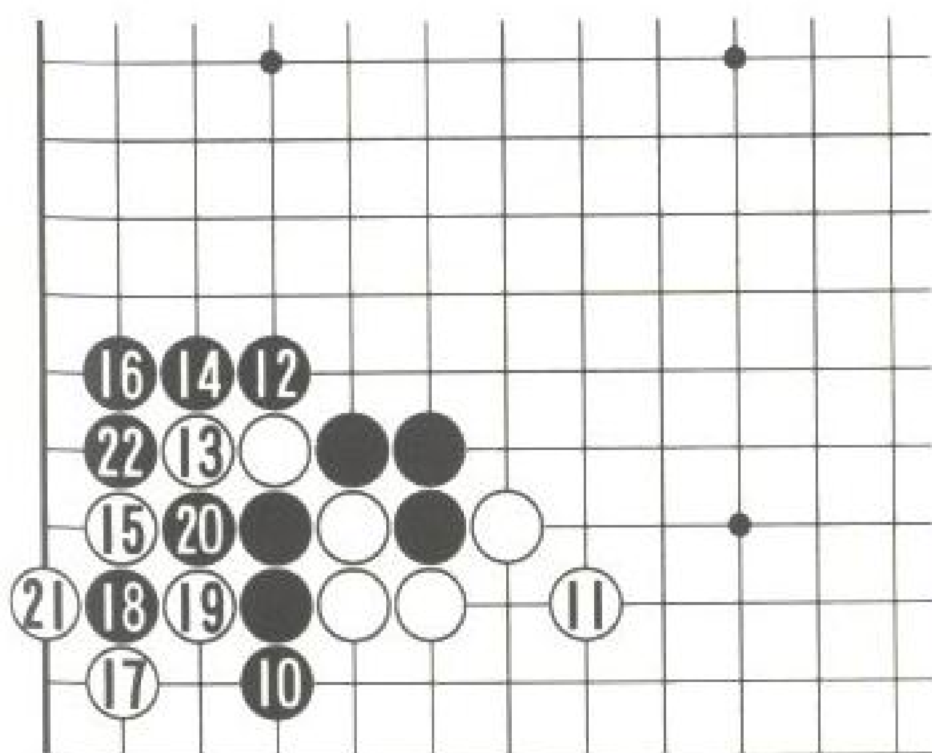


11도

11도 (참고)

젖힘없이 곧장 백7·9로 나가끊는 것도 함정수의 일종.

참고로 이것에 대한 변화도 살펴보자.

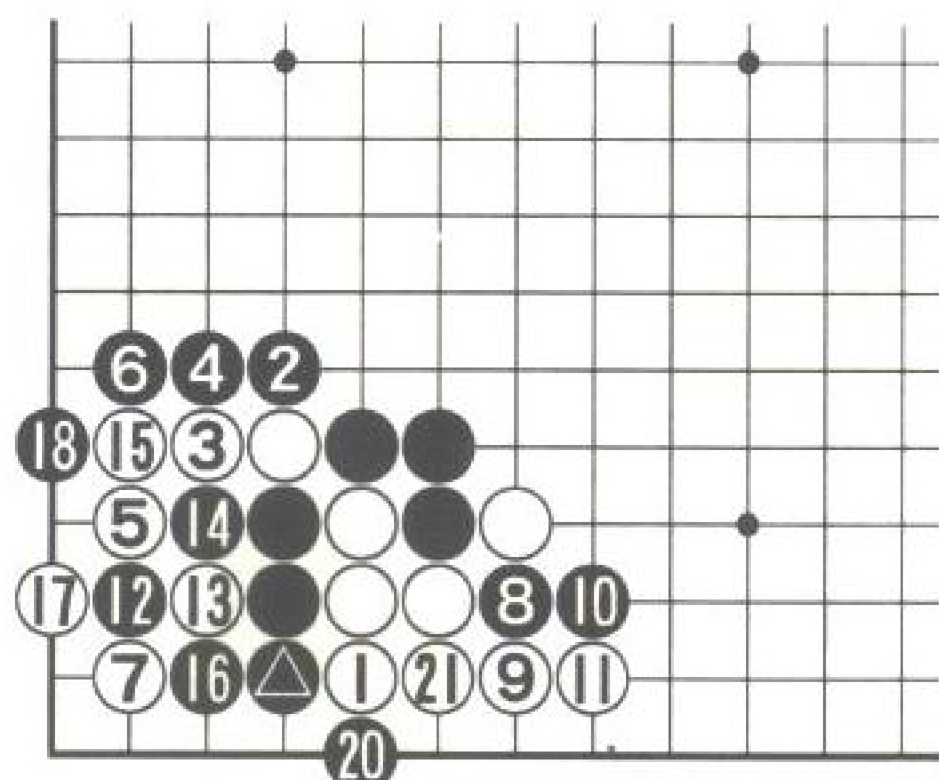


12도

12도 (계속)

흑10으로 내려서는 수가 긴요하다. 백11의 응수라면 12·14로 틀어막는 수단이 성립한다.

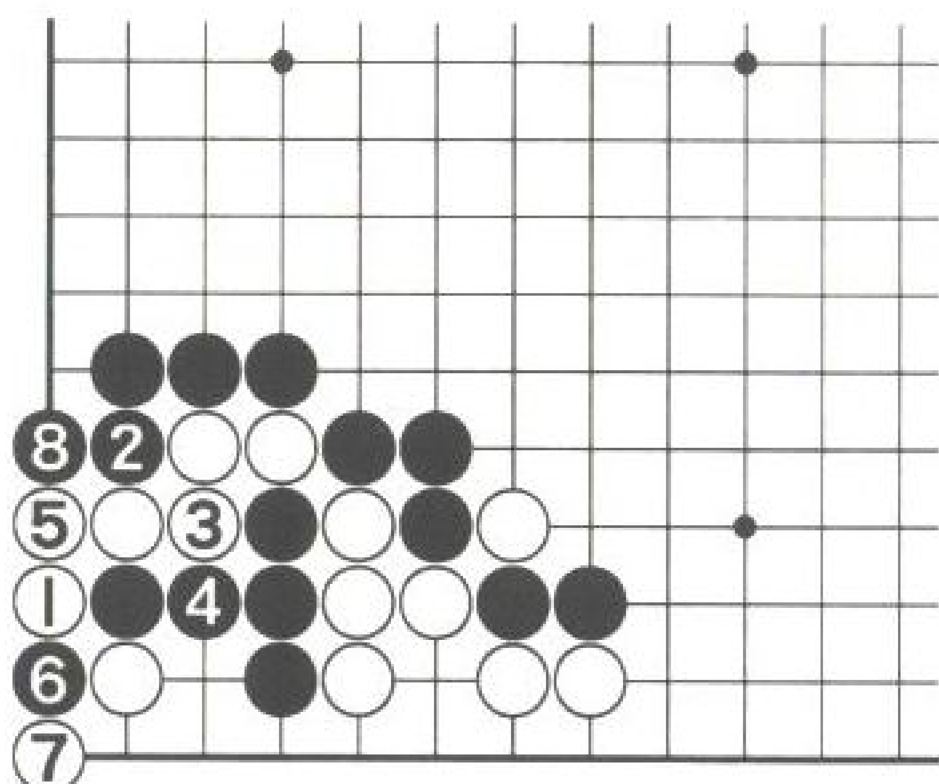
최후 백17에는 흑18의 끼움이 맥점.



13도 ⑲…⑬, ㉒…⑫

13도 (변화)

▲의 내려섬에 백1로 받으면 흑2에서 백7까지는 전도와 같은 요령. 요점은 백7때 흑8·10을 활용하는 것. 백1은 이후 흑12의 끼움에 백13부터의 패를 노린 것인데 흑은 앞선 8·10의 효과로 20의 절대패감이 자랑이다. 22 다음 흑은 만패불청.

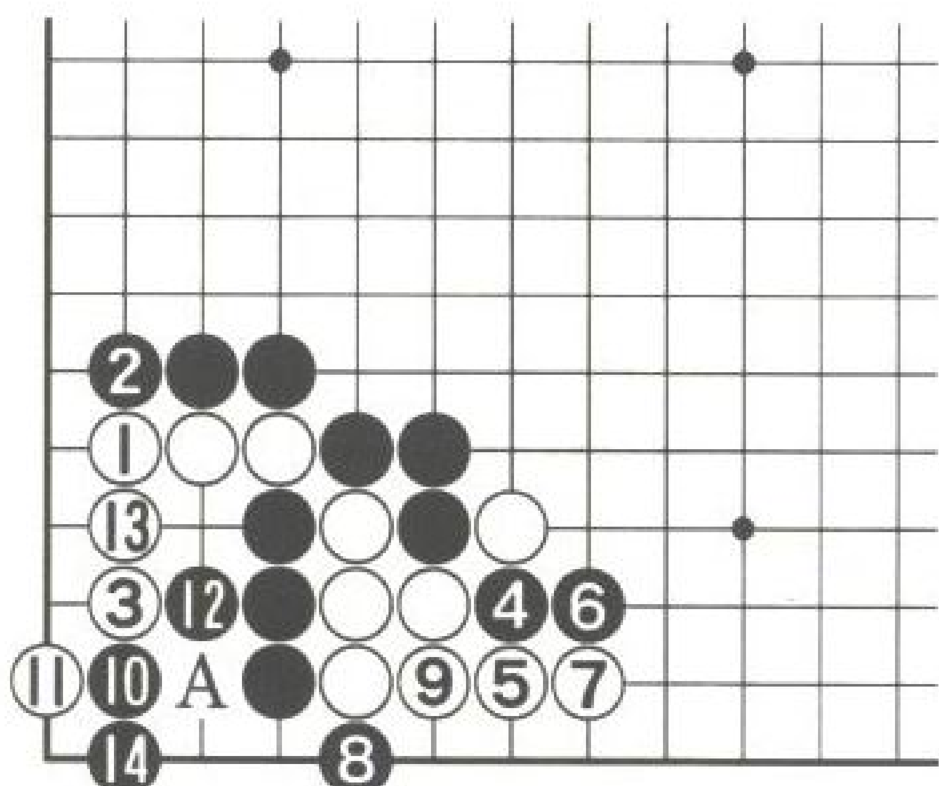


14도

14도 (변화)

백1쪽(13도 백13)에서 몰면 흑2에서 4가 좋은 수순.

백5의 이음에는 흑6의 먹여침이 포인트로 백 전멸이다.



15도

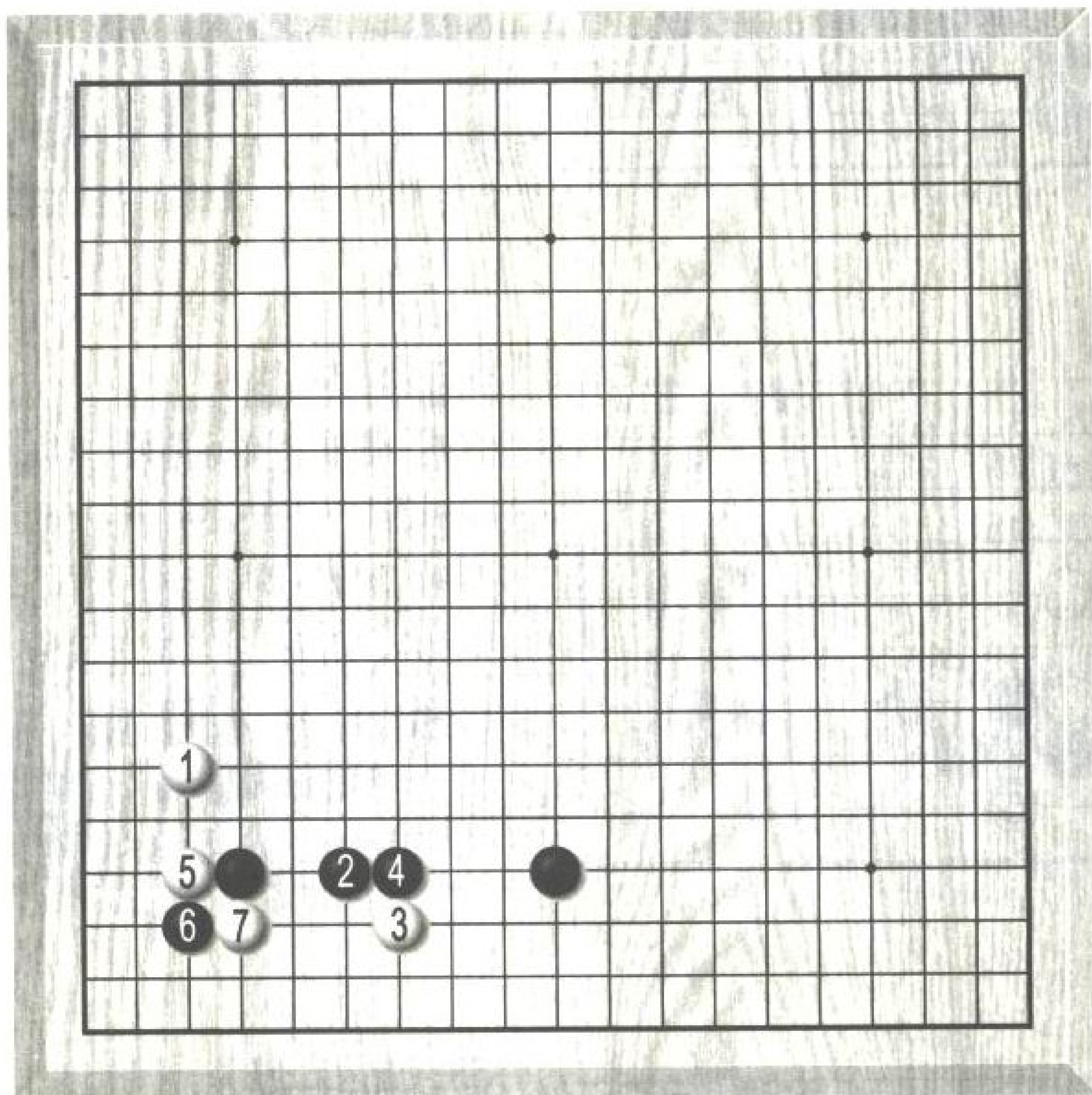
15도 (변화)

백1(13도 백5)로 내려서면 흑2로 막고 백3에 흑4·6이 준비한 수순. 흑4·6은 다음 흑8의 젖힘을 능동적으로 활용하기 위한 행마의 요령으로 그런 연후에 흑10에서 14까지면 흑승. 물론 백13은 14에 몰아 흑13, 백A가 백의 최선이겠지만–

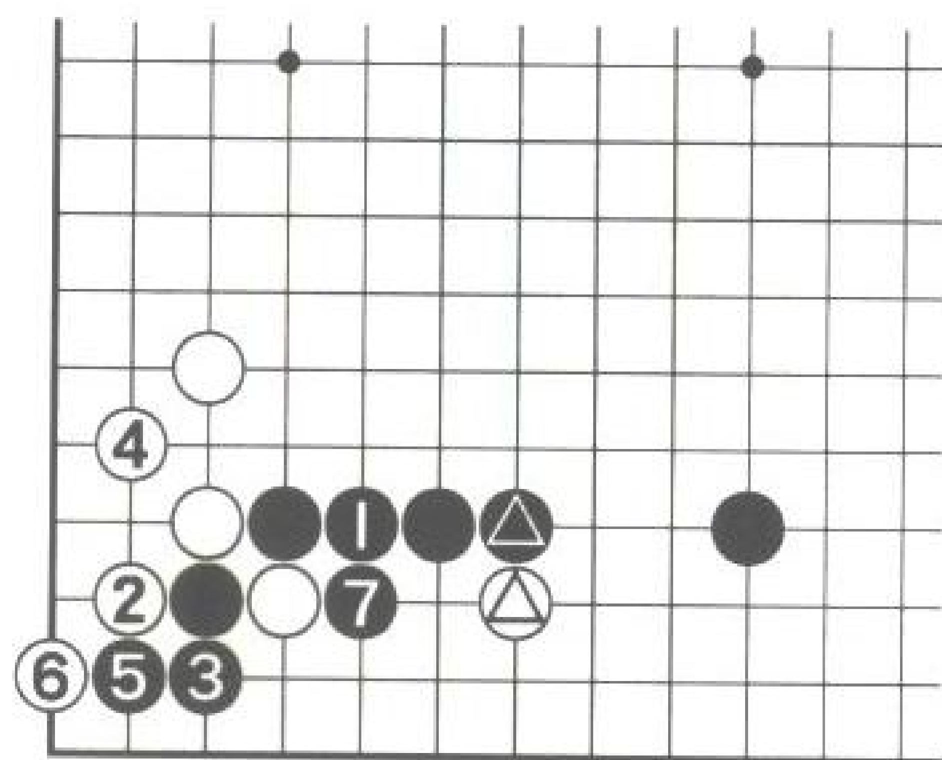
12형

미묘한 복선

● 흑차례



백5의 붙임에서 7의 끊음은 마치 상수의 권도인양 접바둑에서 흔히 두어지는 수법인데, 그 전에 백3으로 흑4와 교환을 해둔 것이 미묘한 복선을 깔고 있다. 과연 이 교환이 귀의 싸움에 어떤 작용이 미치는지를 잘 간파한 다음에 본격적으로 행동을 개시해야 할 것이다.

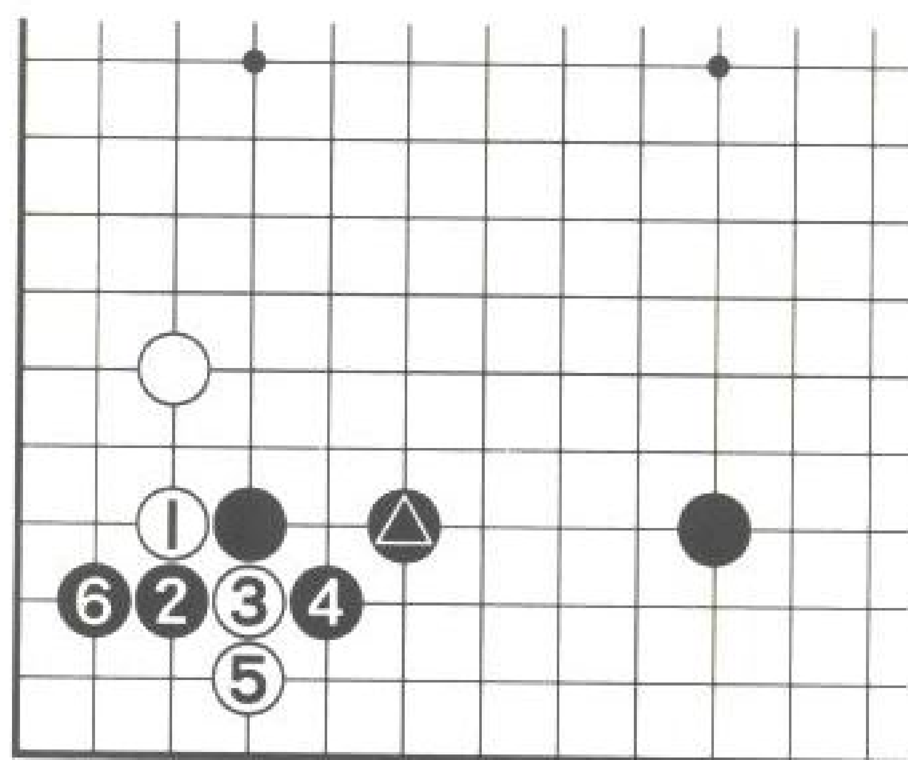


1도

1도 (함정코스1)

흑1은 너무 얌전하다. 백2·4로 선수로 모양을 정돈해서 흑이 약간 당한 모습이다.

다음 그림과 비교해 보자.

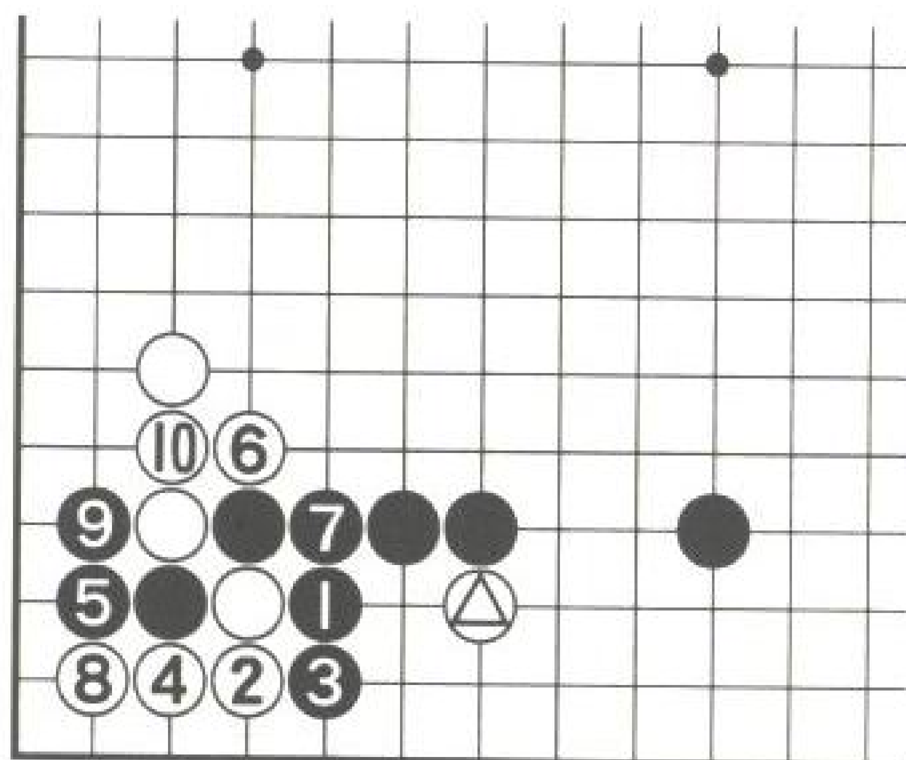


2도

2도 (비교)

원래 ▲의 한칸굳힘에 백1·3으로 붙여끊는 수는 없다. 흑4·6으로 끊었던 한점이 속절없이 잡히므로.

그런데 1도는 이러한 수단을 허용한 격이다. 다만, △와 ▲의 교환은 백이 약간 손해지만 흑은 그 이익보다 잃은게 더 큰 것이다.

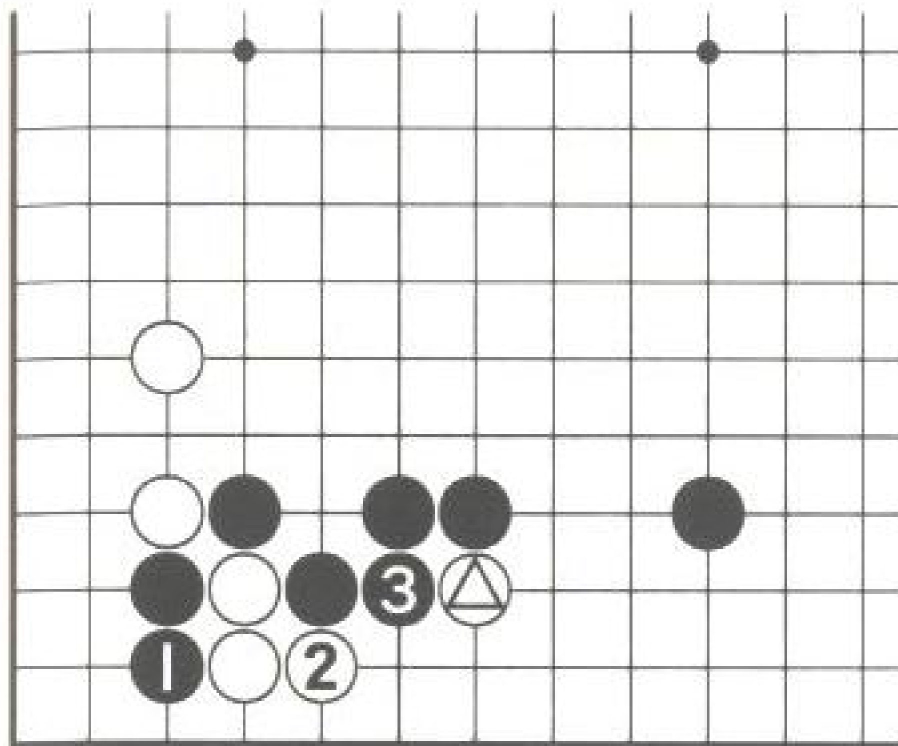


3도

3도 (함정코스2)

△와의 연락을 끊어놓는 흑1은 좋았으나 백2때 흑3은 함정코스

백4로 꼬부리고 흑5에는 백6에서 10까지 귀의 백집이 크다. 이것은 백의 만족이다.

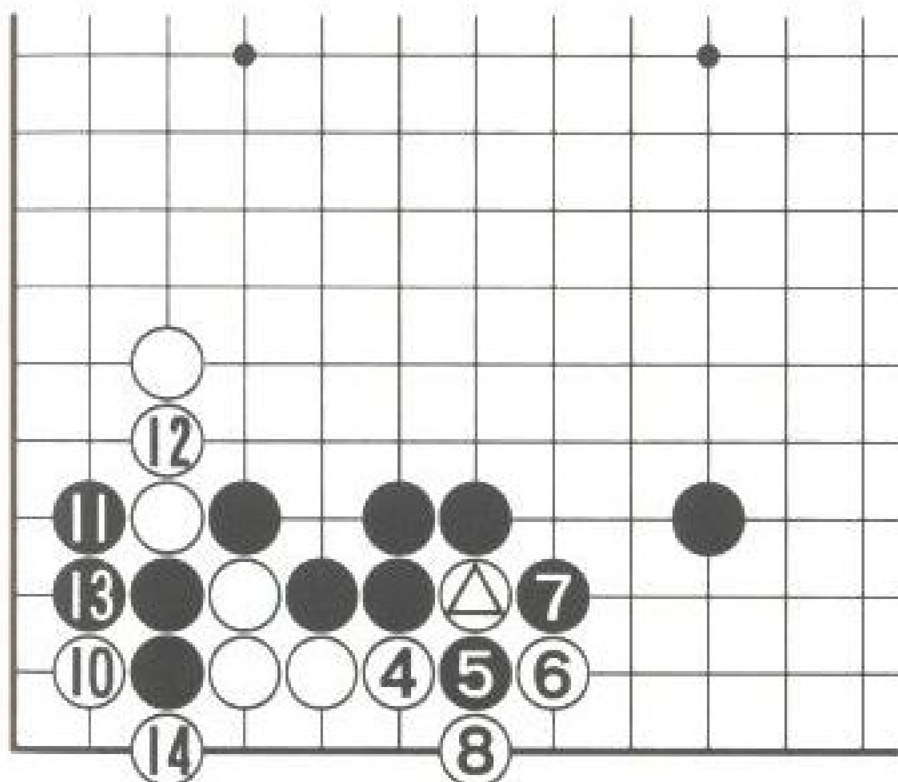


4도

4도 (△가 작용)

흑1(3도 흑3)로 막을 경우에 △가 작용한다.

그런데 백2에 흑3으로 늦출 수밖에 없다고 생각하는 게 함정에 빠지는 원인. 백은 이같은 흑의 나약한 수읽기를 노린 것이다.

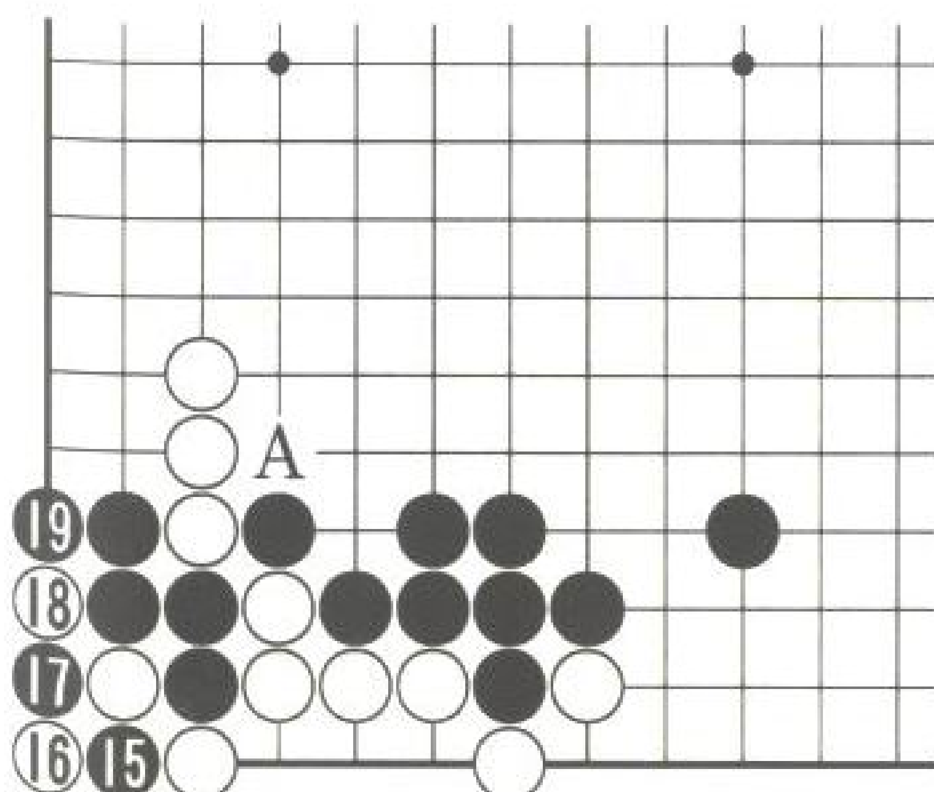


5도 ❾…△

5도 (계속)

백4로 나가고 흑5때 백6·8로 돌려치는 것이 수수를 늘이는 멋진 타법이다.

흑9로 이으면 백10으로 붙여 수상전이다. 단, 흑은 무조건 잡히지는 않고–

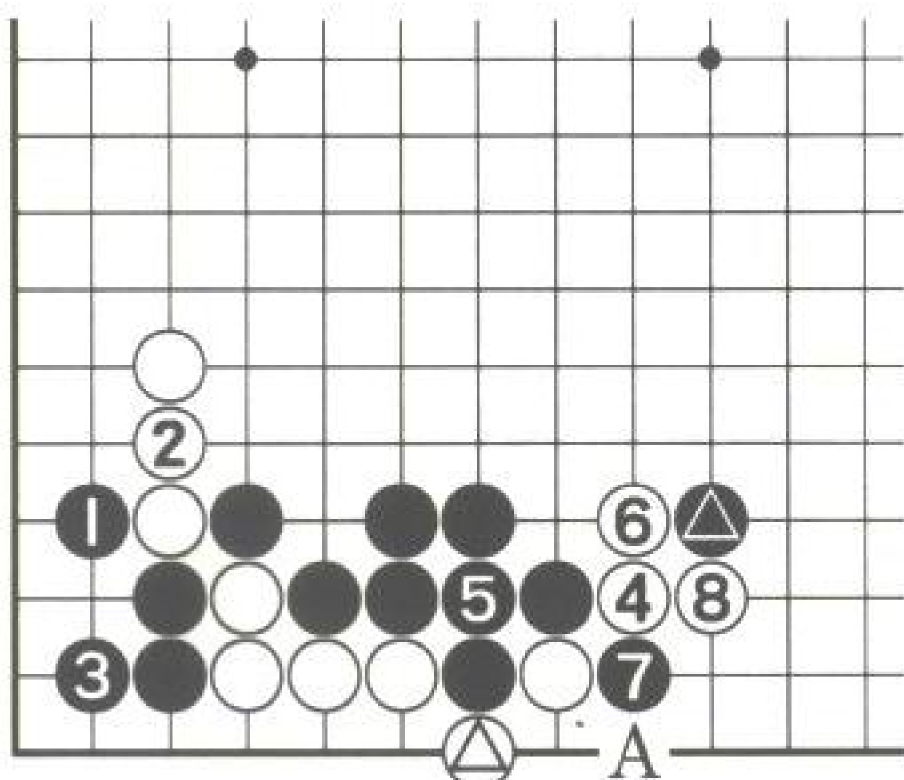


6도

6도 (계속)

흑은 단순히 오른쪽에서부터 메워가서는 수상전에서 이기지 못한다.

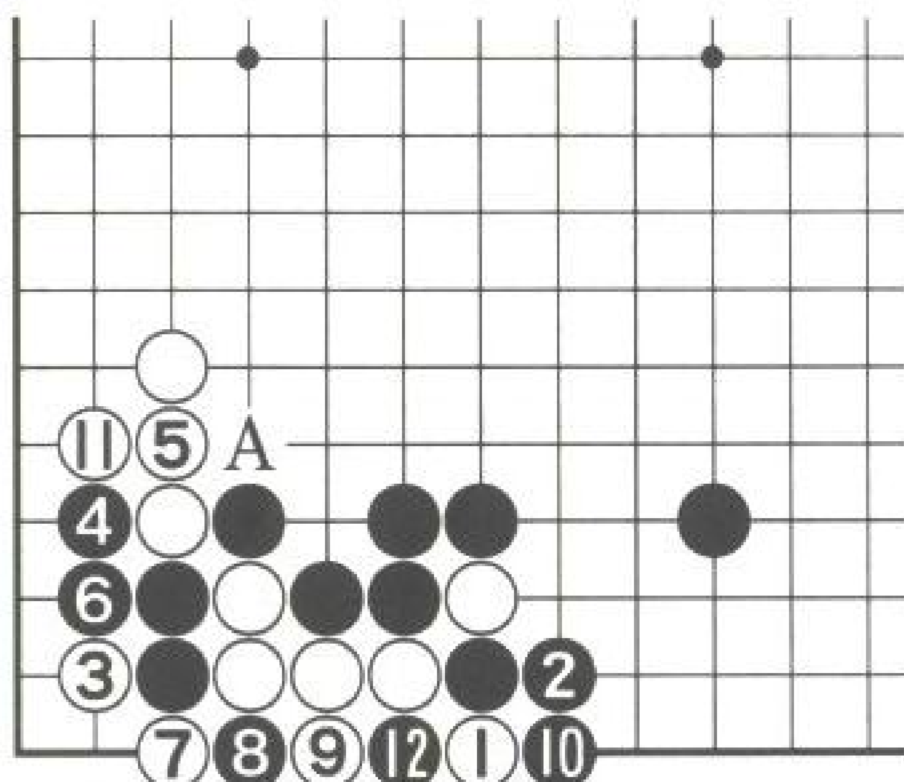
흑15로 먹여치고 17에 집어넣는 것이 벼랑 끝의 구명줄로 결국은 패가 된다. 백은 A의 곳 자체패감이 자랑이다.



7도

7도 (바꿔치기)

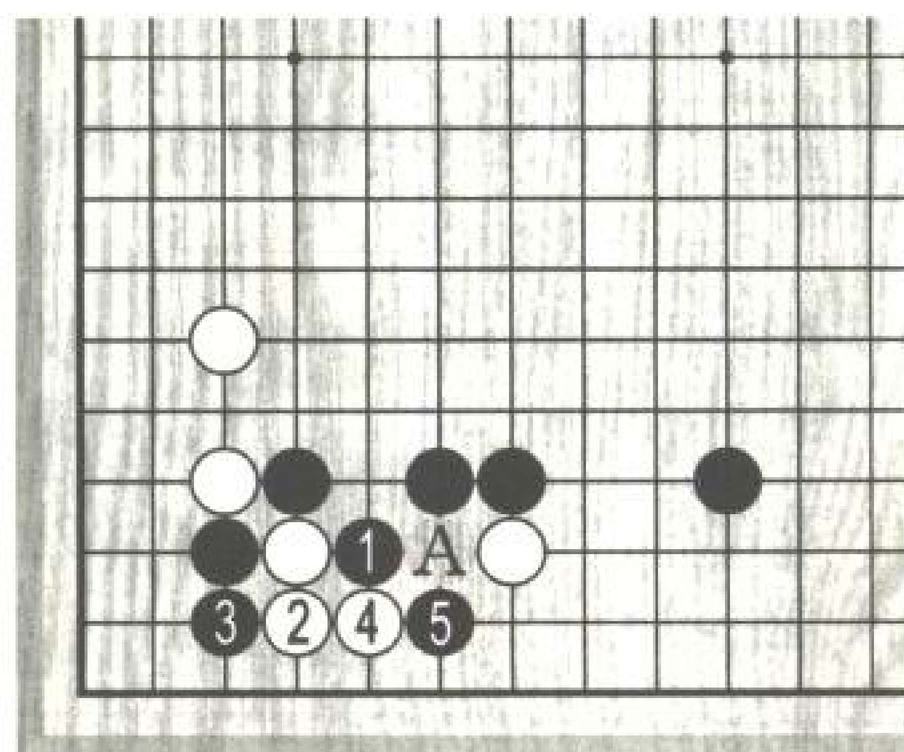
△로 몰아 수수를 늘이려 했을 때 흑1(5도 흑9)·3이면 귀는 산다.
이것에는 백4가 맥으로(백4로 5는 흑4에 뻗게 돼 백이 괴롭다), ▲를 제압하는 바꿔치기가 된다. 백A의 패도 약간의 뒷맛.



8도

8도 (백의 주의)

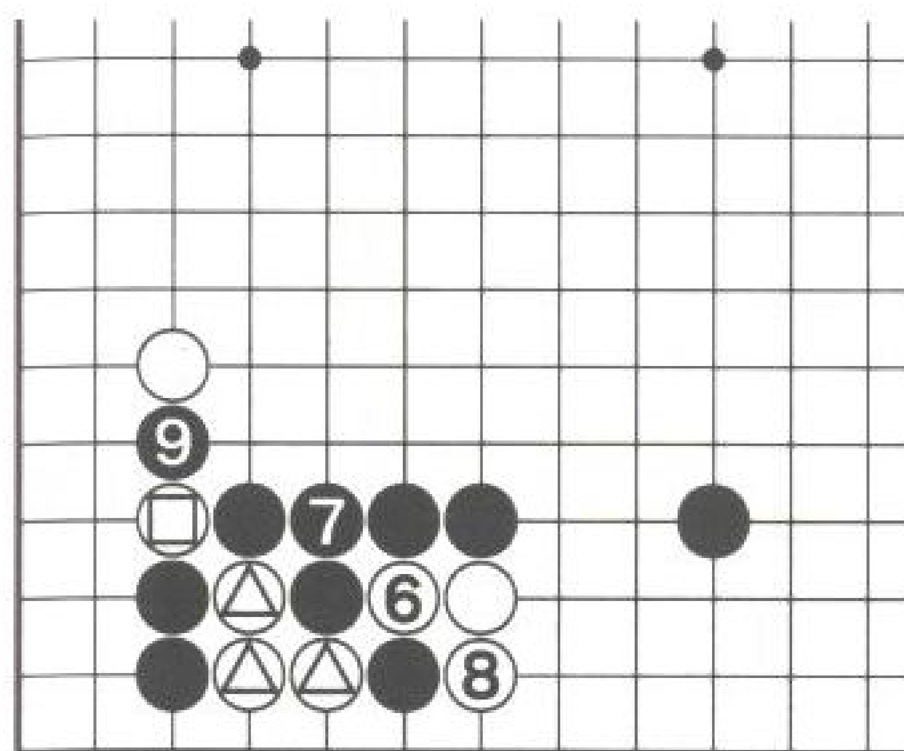
백으로서도 주의할 점이 있다.
5도 백6으로 돌려치지 않고 단순히 1로 결정해 버리는 것은 12까지 흑이 따낼 차례의 패가 되는 것. 물론 백A는 패감이 되지 않는다.



9도

9도 (퇴치)

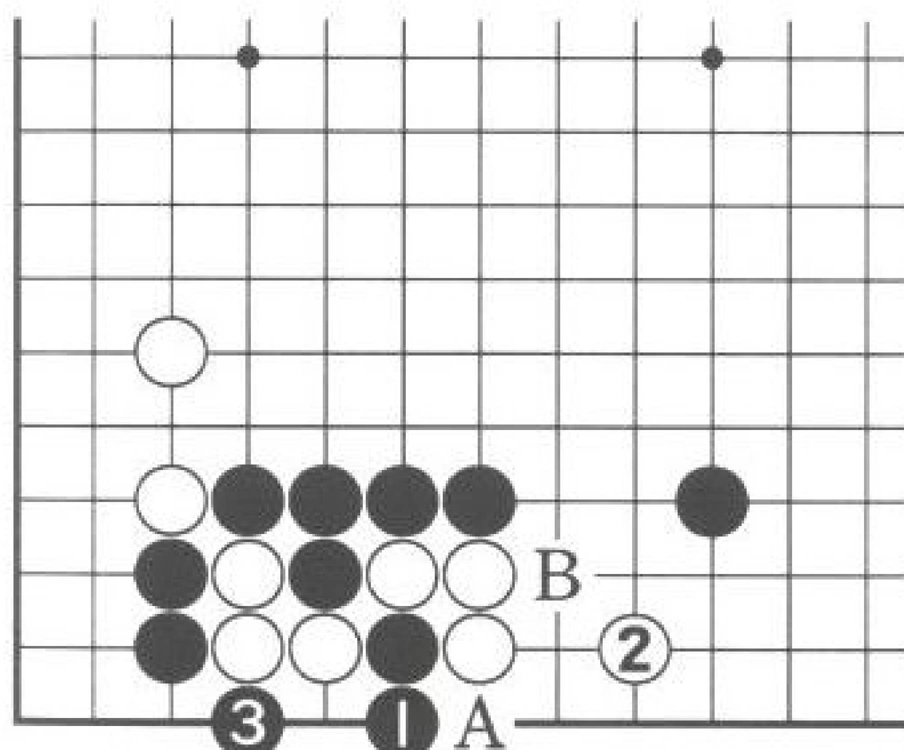
흑1·3까지는 앞의 4도와 똑같은 진행이다.
문제는 백4로 꼬부렸을 때인데 여기서 흑5로 젖혀막는 수를 알고 있는지. '백A로 끊기는데…' 하는 생각이 바로 맹점이다. 계속해서–



10도

10도 (계속)

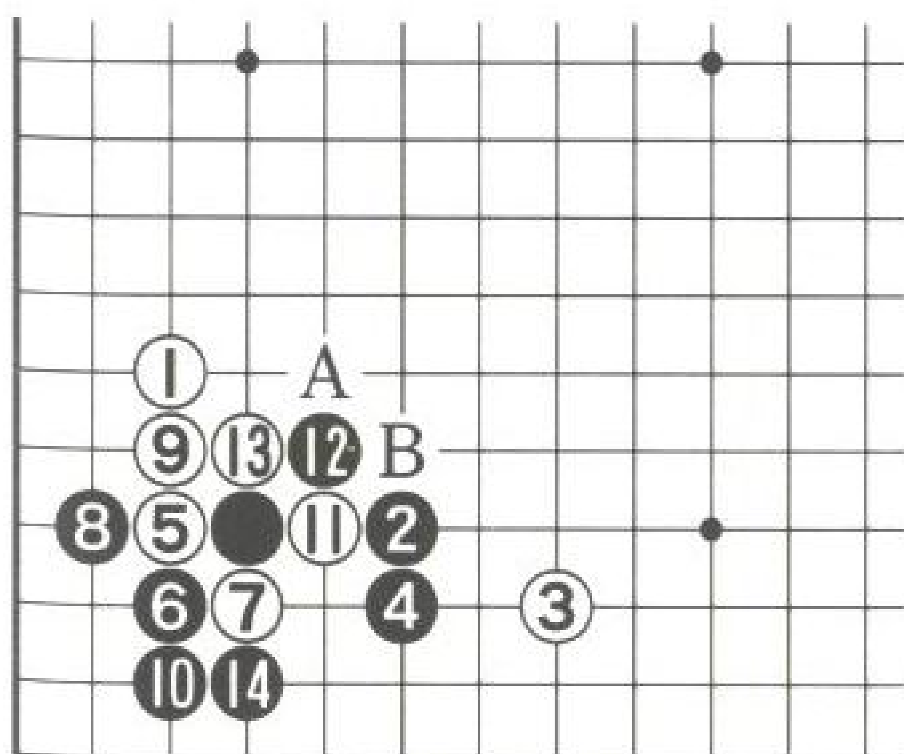
흑이 생각했던 대로 백6으로 끊는 한수. 이때 흑7로 이어보자.
흑8로 △ 석점을 잡는 수와 흑9로 ▢ 한점을 잡는 수가 맞보기가 되지 않는가. 백의 실리를 훨씬 능가하는 외세이며 게다가 하변은—



11도

11도 (뒷맛)

하변은 백이 방치하면 흑1로 빠지는 뒷맛이 있다.
백2는 부득이하며(백2로 A는 흑B의 젖힘으로 백 전멸), 흑3으로 백 석점을 잡는 수가 남아 있다.



12도

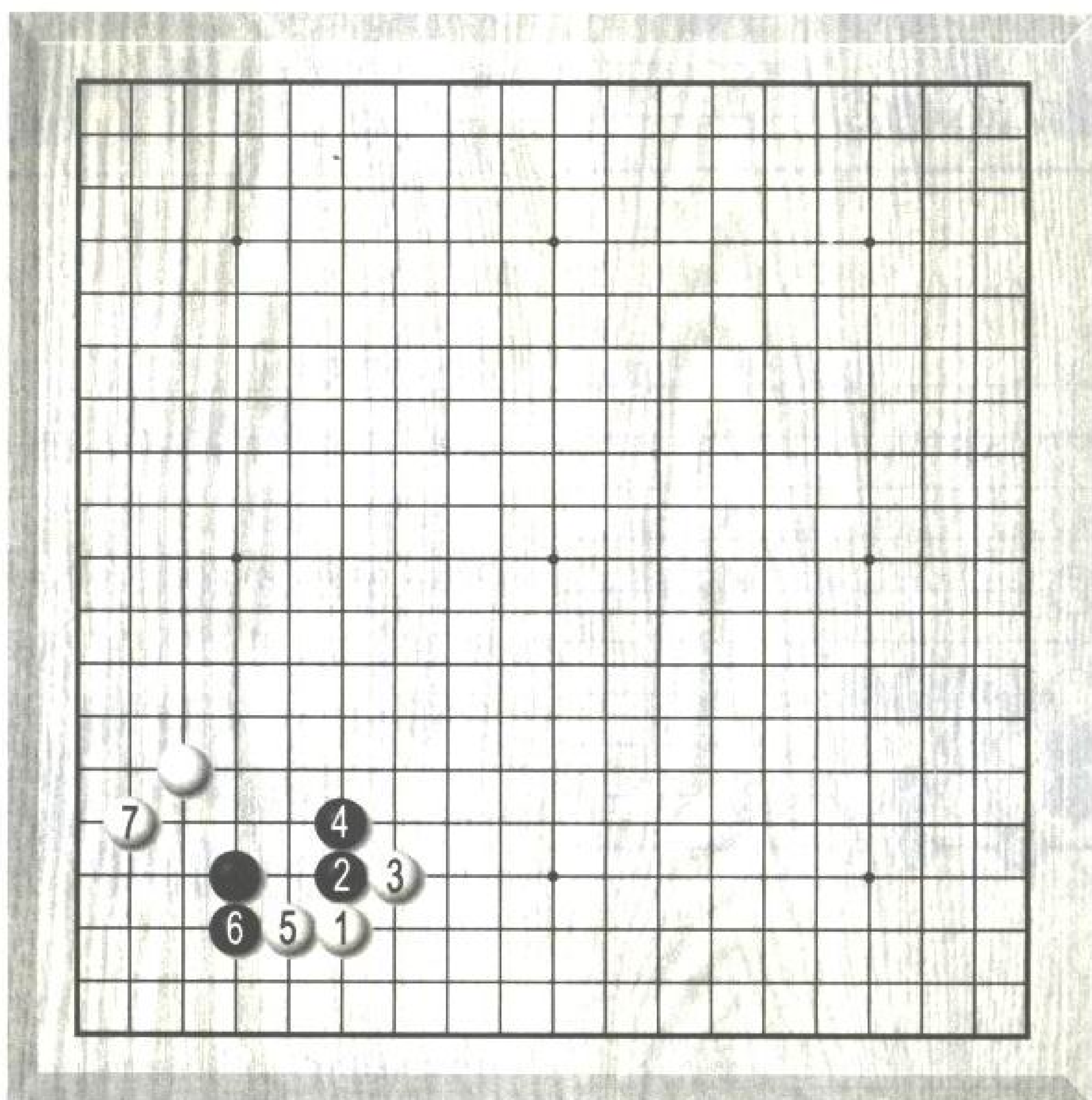
12도 (참고)

흑4까지 놓인 상황에서의 백5·7에 대한 응수법을 참고로 설명한다.
흑4의 응원군이 있기 때문에 흑8로 몰고 10에 내려서는 것이 최강이다.
흑12 이후 백은 A로 활용하는 정도로, 만일 백B라면 흑A로 뻗어 흑이 유리한 싸움이다.

13형

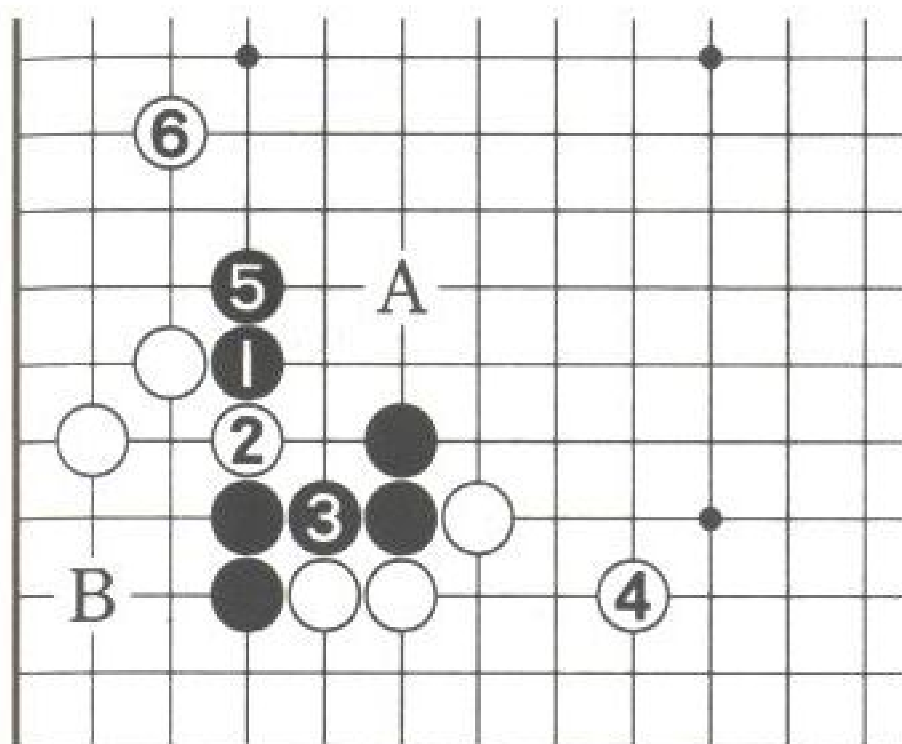
2선의 마늘모

● 흑차례



화점의 흑에 백1로 양걸침했을 때 흑2에서 6까지는 붙여뻗음정석의 기본형. 이후 2선에 마늘모로 다가온 백7이 실로 진기한 수이다.

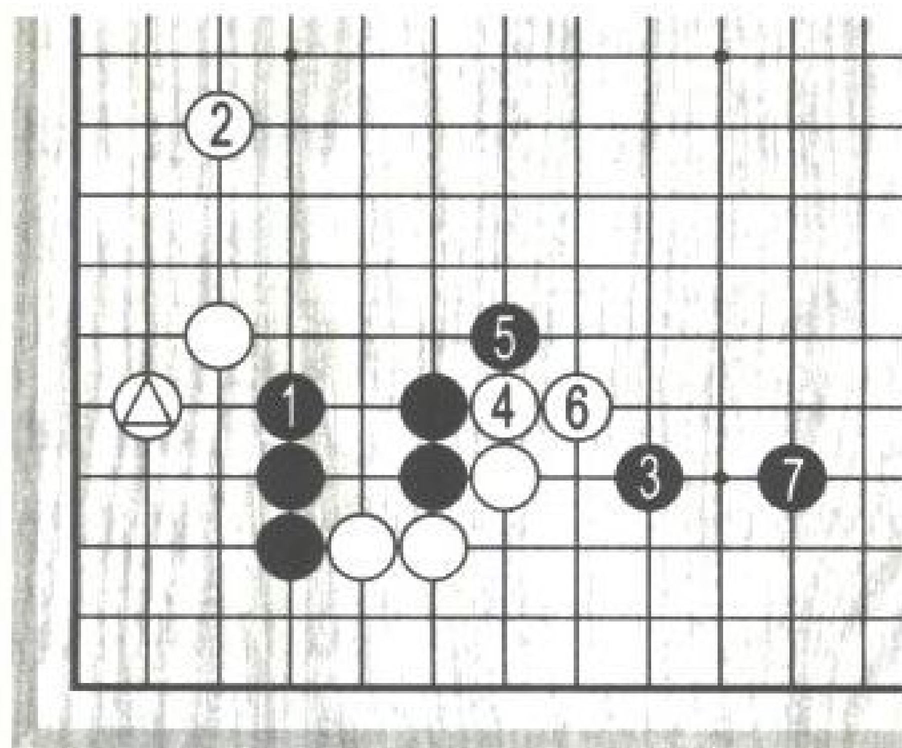
백은 상대의 실착을 유도하고 있다. 평범이 때로는 가장 좋은 방책이 되기도 한다.



1도

1도 (함정코스)

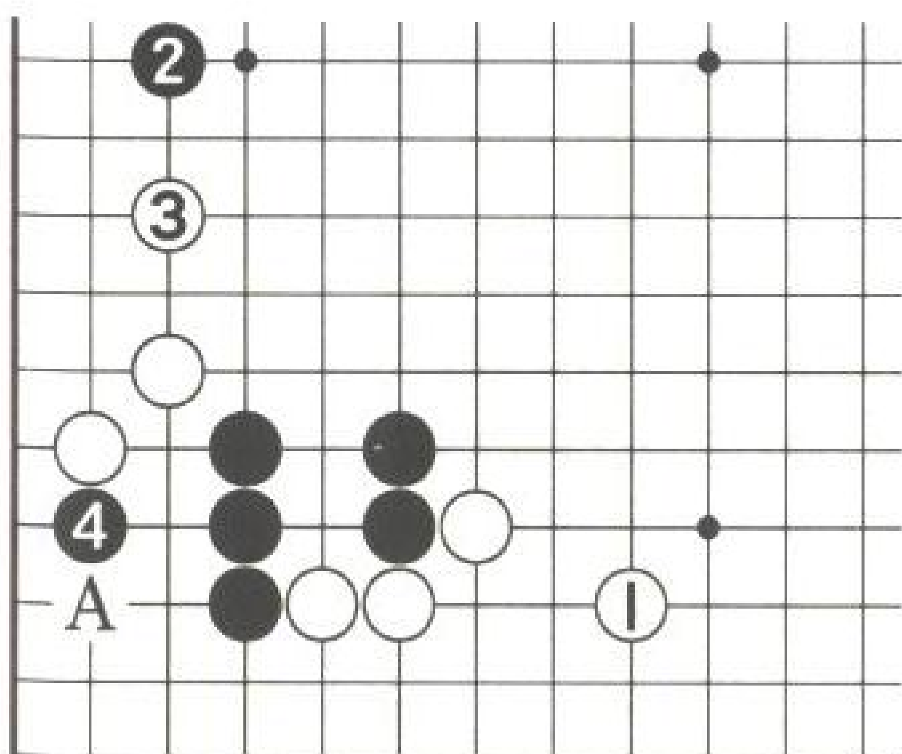
우선 백이 나와끊는 수를 방비해야 한다. 그러나 모양에 구애받아 흑1로 붙여서는 일을 그르쳤다.
이 순간을 포착해 백은 2에서 4·6으로 양쪽을 다스릴 여유를 얻었다.
이후 흑A로 형태를 정돈하면 백B를 당해 전체의 근거가 이상해진다.



2도

2도 (퇴치)

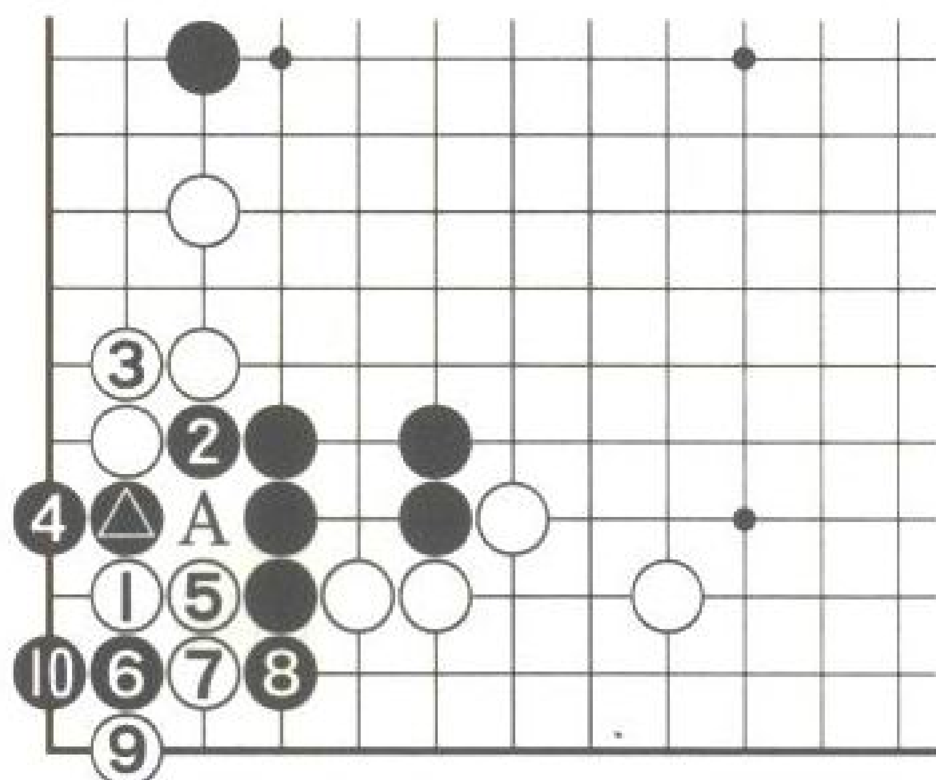
흑1의 쌍립이 호착. 우둔해 보이지만 침착하게 지킴으로써 양쪽 백의 공격을 맞보기로 삼을 수 있다.
백2로 좌변을 돌보면 흑3의 급소육박으로 주도권은 흑이 쥐고 있다.
△가 거의 작용을 못하는 비능률적인 수로 전락했다.



3도

3도 (변화)

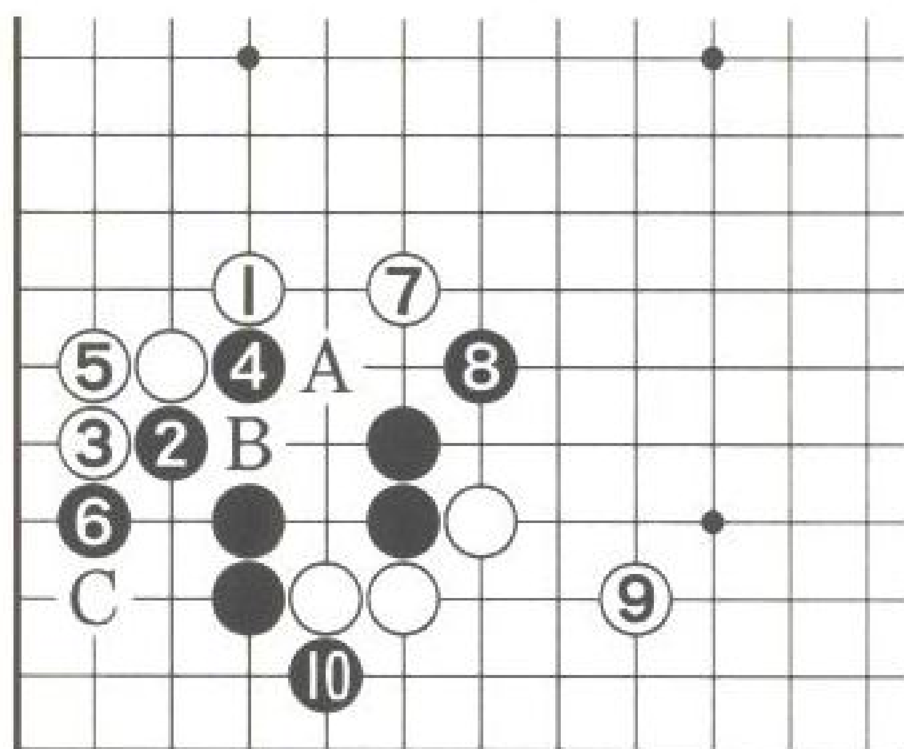
백1(2도 백2)로 하변을 보살피면 흑은 당연히 좌변 백을 핍박한다.
흑2(또는 3도 일책)로 육박해 백3이라면 흑4로 귀의 실리를 챙기면서 백의 근거를 빼앗는다. 백A의 붙임이 염려스러운 것 같지만–



4도

4도 (걱정 없다)

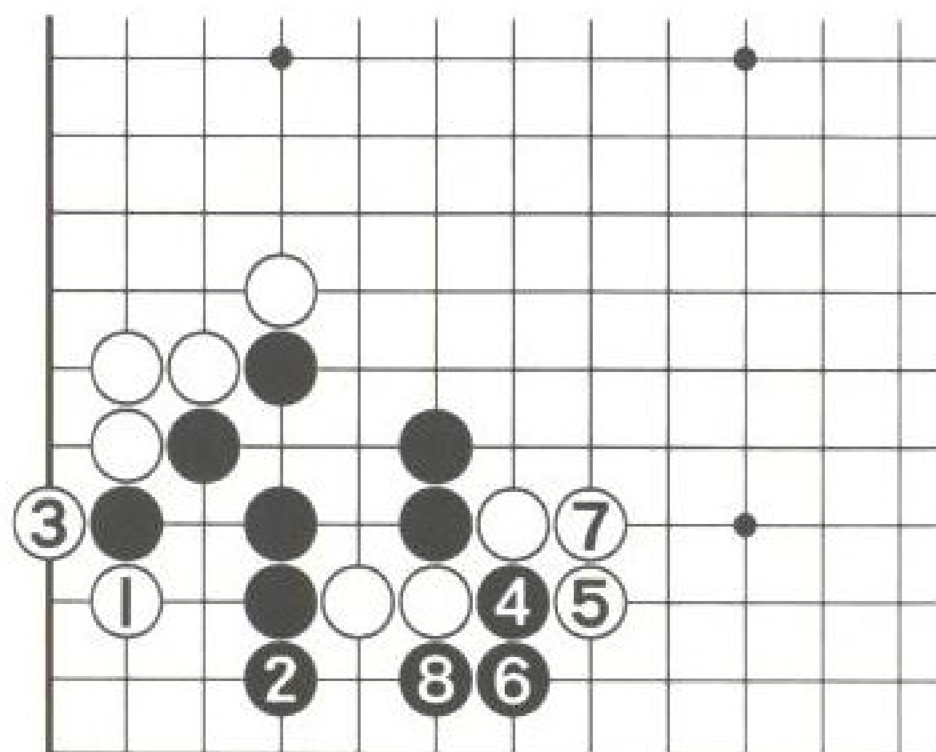
▲의 막음에 백1로 붙이면 흑2를 선수하고 4로 내려서서 좋다.
계속해서 백5가 A의 끊음과 8의 건넘을 맞보기로 노리는 수지만 흑6이 양쪽을 방비하는 절묘한 호착. 백의 노림은 수포로 돌아가고 말았다. 수순중 백9를 10이라도 흑9로 그만.



5도

5도 (기본형)

장면도 백7로는 1이 정착으로 이하 흑10으로 젖혀 귀를 단속하는 데까지가 기본형이다.
주의할 점은 백A로 몰아 흑B와 교환해서는 안 된다는 것. 만일 그랬다가는 백C로 껴붙이는 수단이 없어져 흑10을 생략할 수 있게 된다.


6도

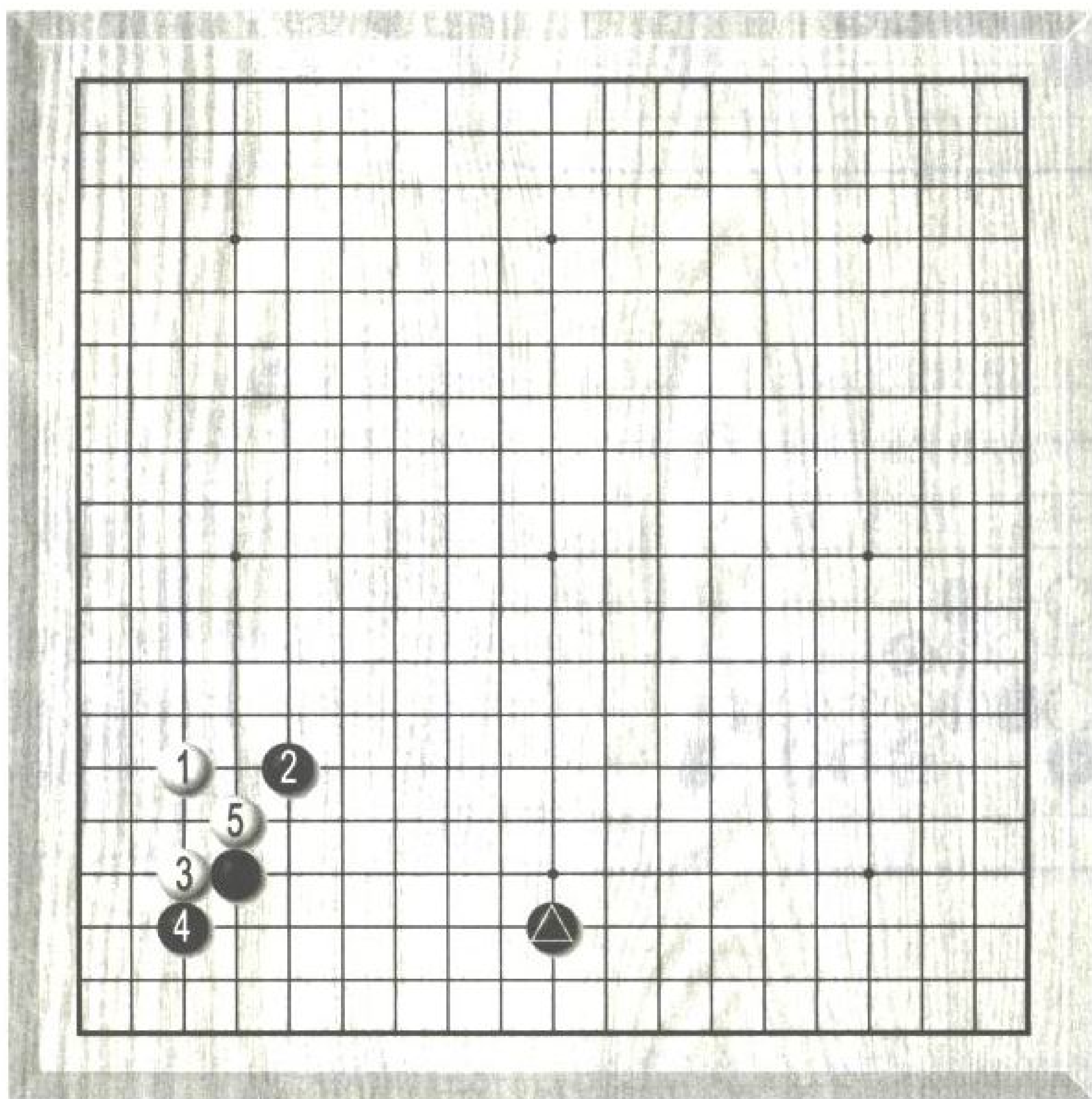
6도 (만족 이상)

5도에서는 흑이 귀를 지키는 수순을 얻었으므로 그것을 싫어해 5도의 백7·9를 결정짓지 않고 곧장 본도 1로 껴붙이는 것은 일종의 함정수.
이것에는 흑2의 내려섬으로 간단히 퇴치한다. 백3의 건넘이면 흑4의 끊음에서 8까지 흑은 만족 이상.

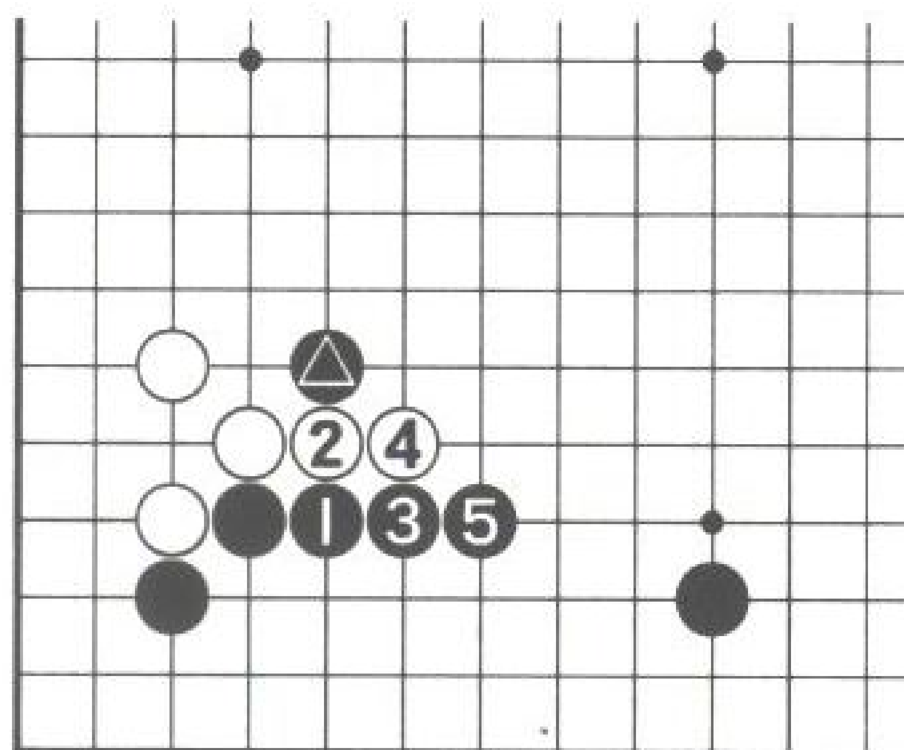
14형

변칙으로의 현혹

● 흑차례



백1의 걸침에 흑2로 씌운 것은 하변의 기착점 ▲를 고려한 대응. 이에 대한 백3에서 5가 변칙작전이다. 여러분도 실전에서 당해본 경험이 있을 것이다. 그런데 중급 정도의 애기가들은 이런 현혹수에 두려움을 느껴 약한 모습을 보이는 경우가 많다. 자, 지금부터는 자신감을 갖도록 하자.

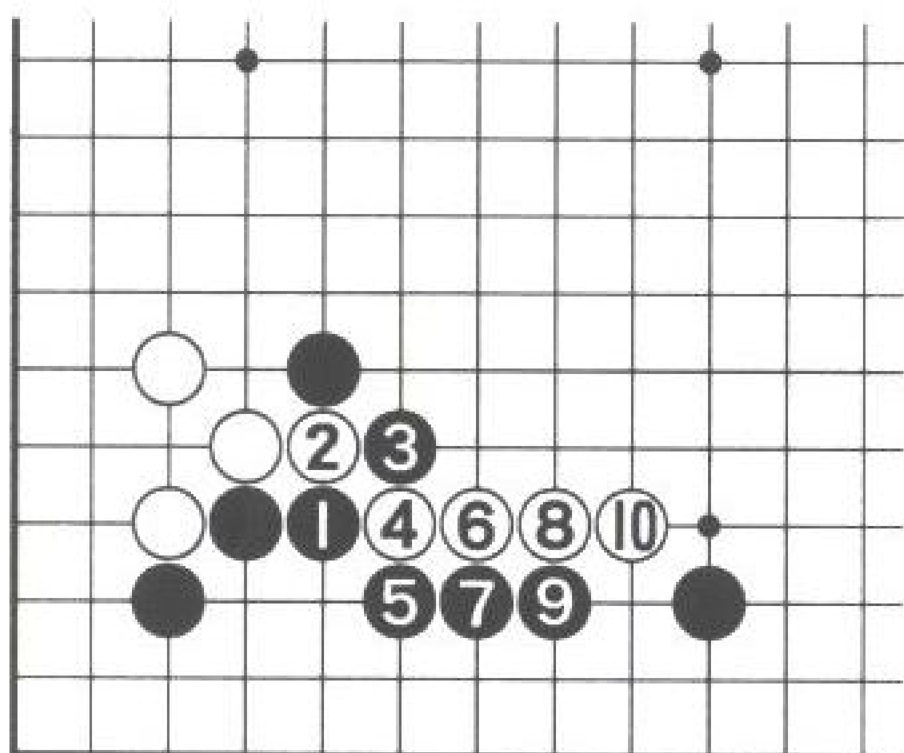


1도

1도 (함정코스)

끊기는 게 두려워 흑1로 늦추는 사람이 많다. 그러나 이러한 후퇴는 기세부족.

백2·4로 힘차게 머리를 내밀어 애초의 △ 한점이 쓸모 없는 돌로 전락하고 말았다.

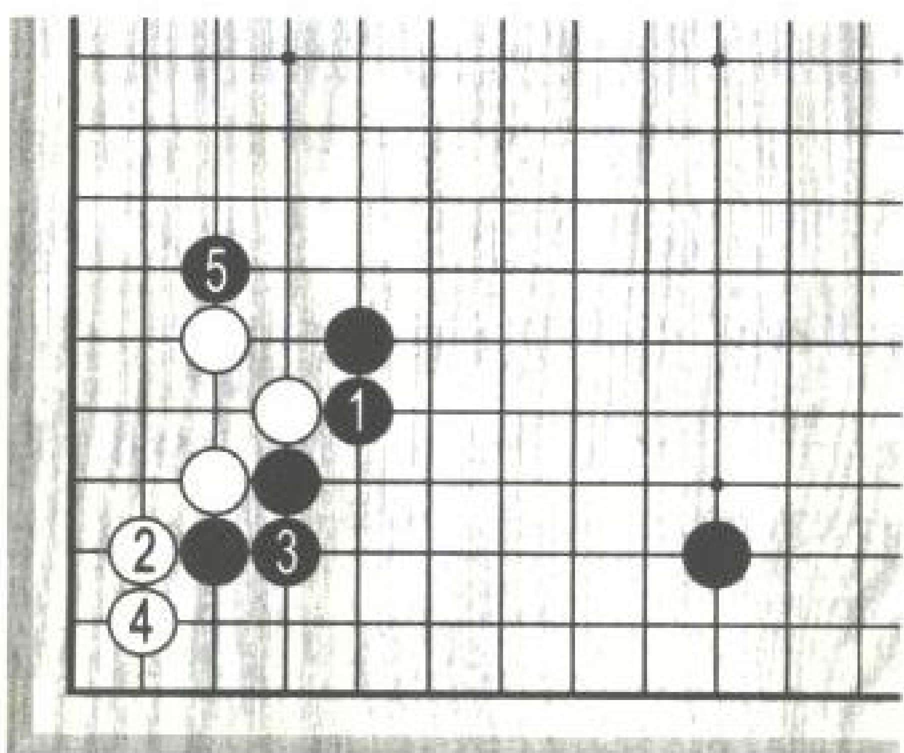


2도

2도 (백, 철벽)

백2때 흑3으로 막는 것은 한 박자가 처졌다. 백은 완강히 4쪽을 끊어올 것이다.

흑5면 안전하지만 이하 백10까지지면 흑의 실리에 비해 백의 외세는 가히 철벽. 흑은 1도보다도 못한 결과이다.

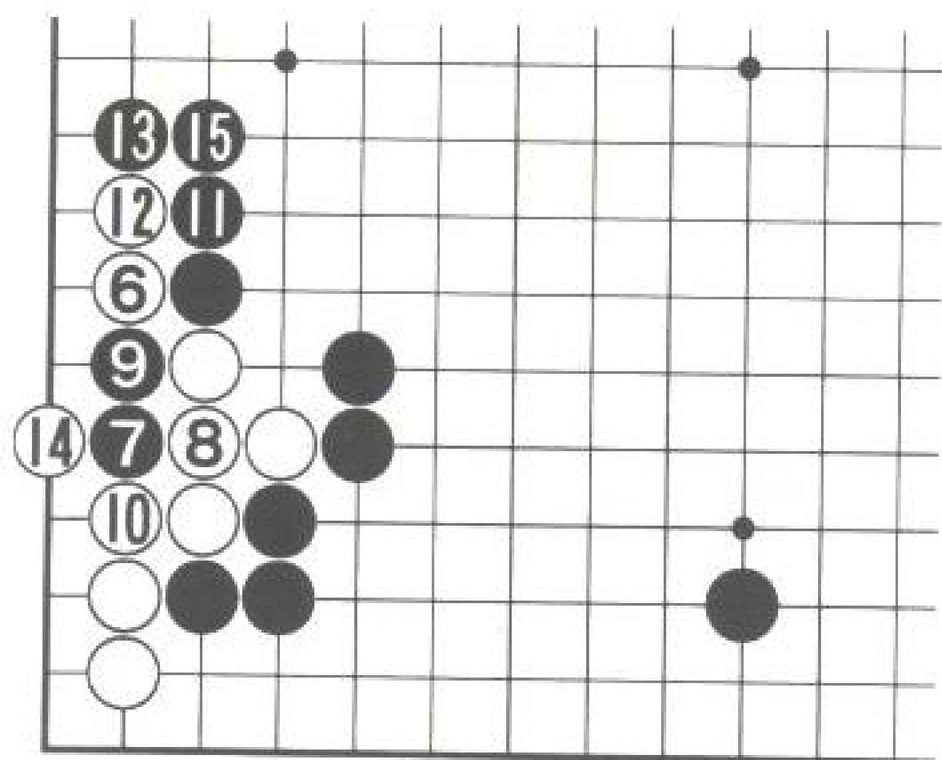


3도

3도 (퇴치)

이런 곳은 노타임으로 흑1로 막는 한수. 이것으로 이후 어떻게 변화해도 흑이 나쁘지 않다.

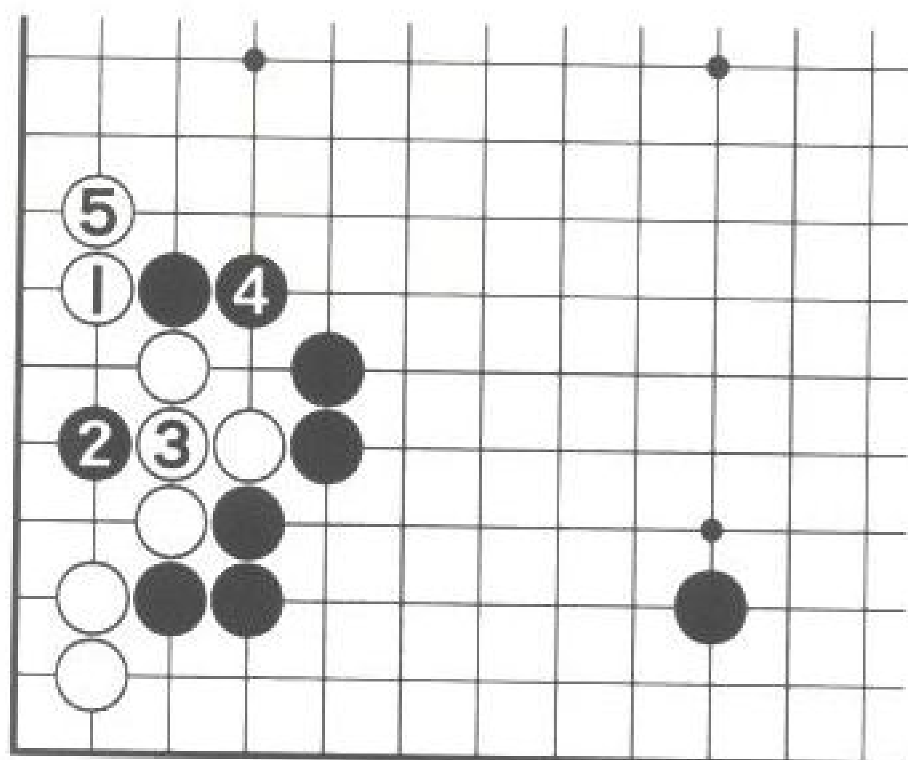
백2의 젖힘에는 흑3으로 꽉 잇고 백4에는 흑5로 붙여가는 것이 형태를 정돈하는 요령이다.



4도

4도 (계속)

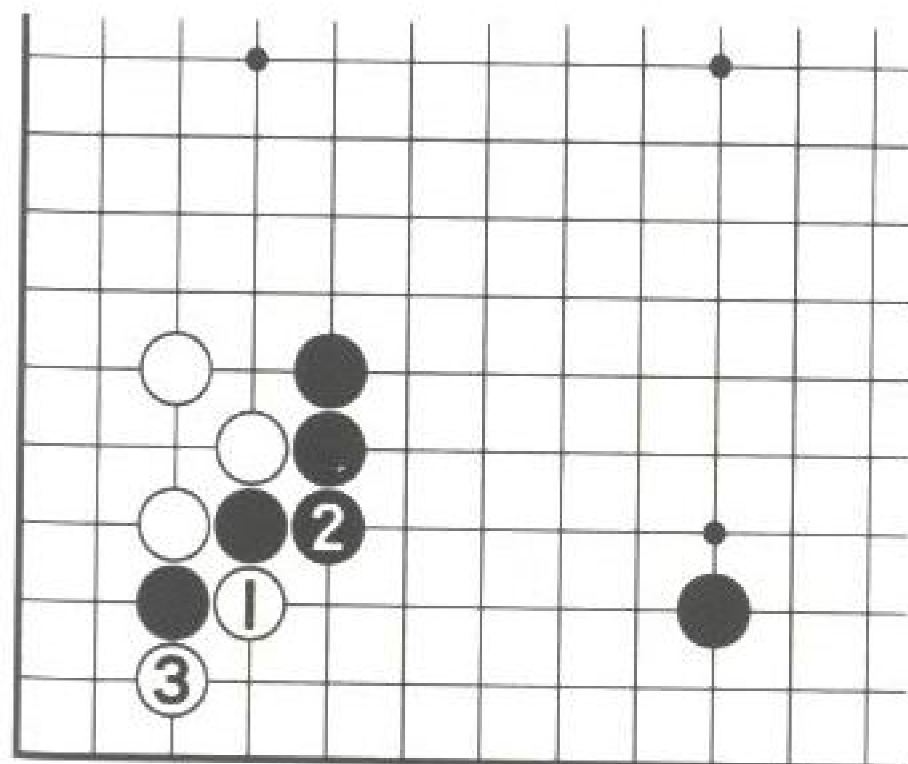
백6으로 젖히면 흑7의 치중이 타이밍. 백8로 이을 수밖에 없을 때 흑9의 끊음에서 15까지 막강한 두터움을 구축할 수 있다.
흑이 크게 유리한 결과이다.



5도

5도 (선수를 뽑으려면)

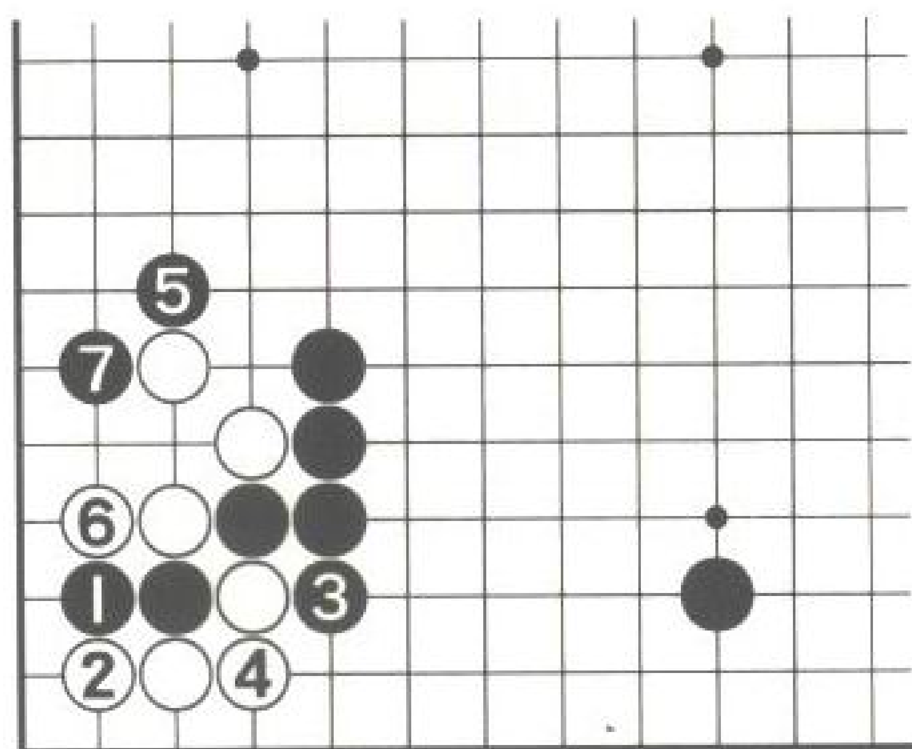
선수를 뽑고 싶으면 백3때 흑4로 끈다. 백5는 생략할 수 없다.



6도

6도 (백의 노림)

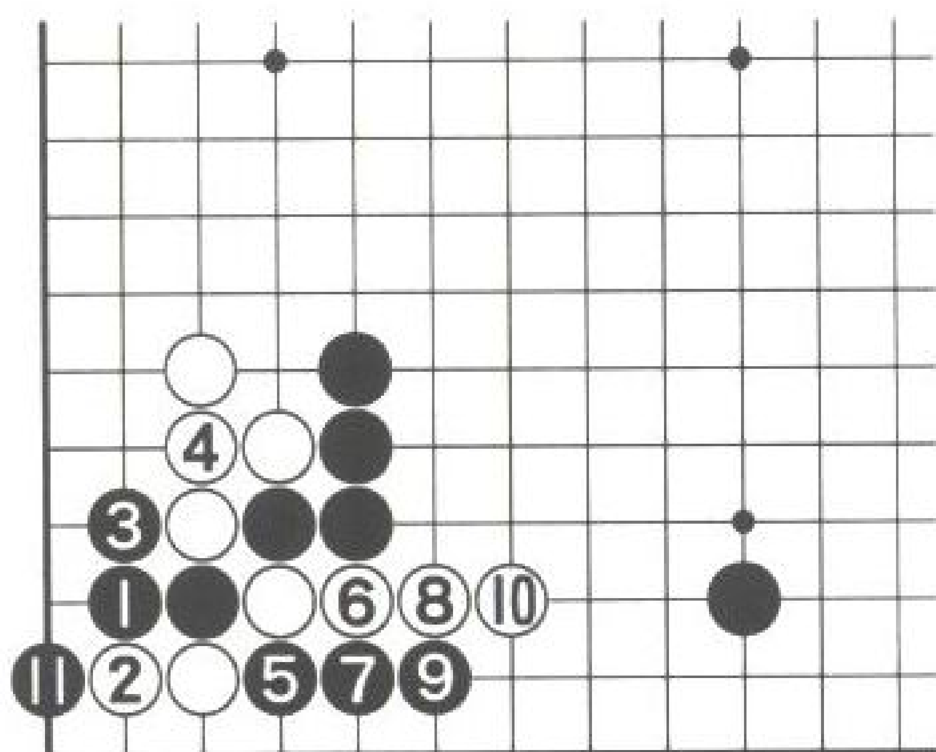
백은 장면도의 변칙수법을 들고 나왔을 때는 당연히 1로 끊은 다음 3으로 몰아서 잡으려고 했을 것이다.
자, 이 수에는 어떻게 대응할까?



7도

7도 (약간 불충분)

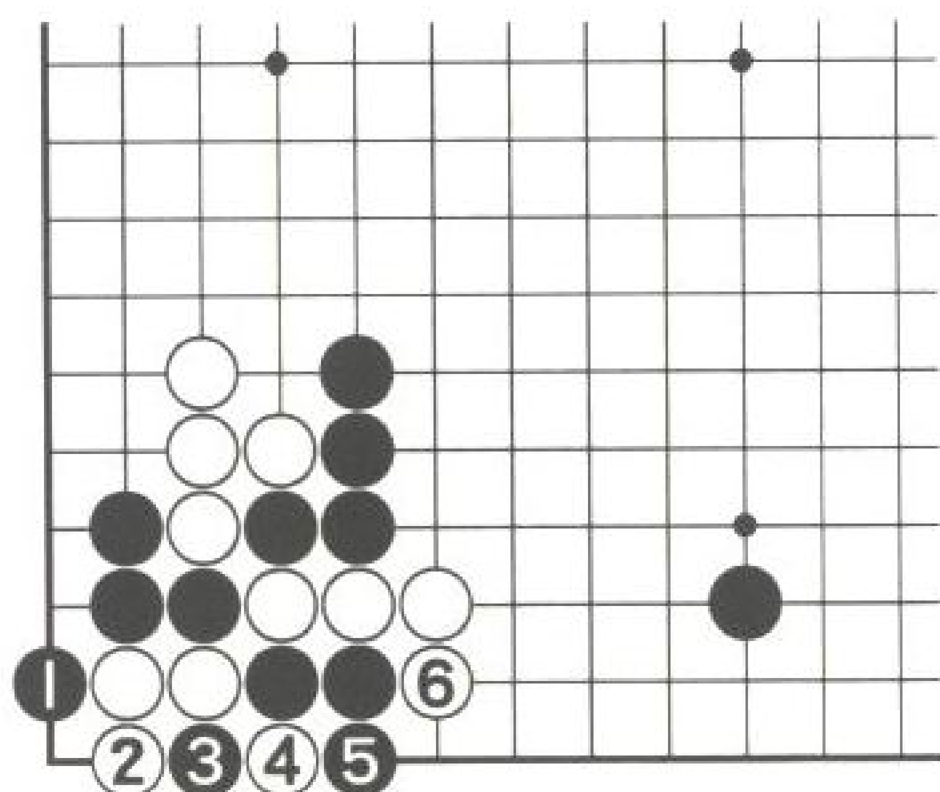
잡힐 때는 잡히더라도 일단 흑1로 키우는 것이 좋다. 백2에는 흑3을 선수하고 5로 붙여가는 수가 역시 맥점? 흑7까지 백을 귀에서 조그맣게 살려주고 흑은 두터움을 쌓았다. 그러나 지금 상황에서는 약간 불충분하다. 더 멋진 수가 있었다.



8도

8도 (최강수)

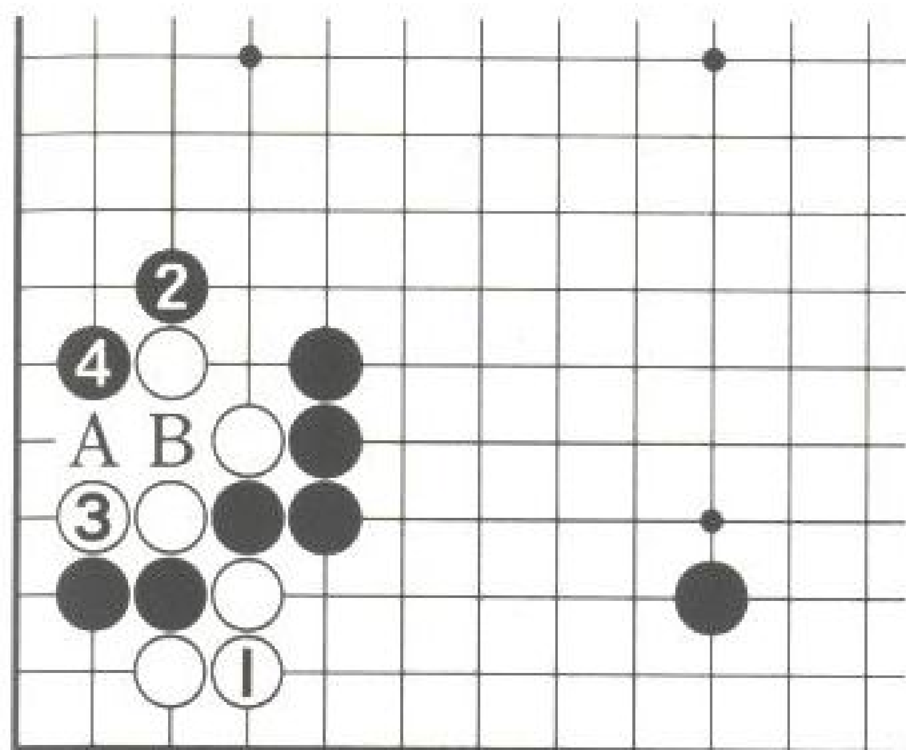
백2에는 흑3으로 몰고 나서 5로 끊어가는 것이 최강수.
흑11까지 귀의 백 두점을 잡았으며, 게다가 양쪽의 백일단도 뿌리 없이 뼈대만 앙상한 돌로 전락했다.



9도 ❼…❸

9도 (주의)

단, 전도의 수순중에서 흑9로 한번 더 미는 수가 중요하다.
성급하게 흑1로 젖혀서 잡으려다간 백2부터의 패의 반격을 허용하게 된다.

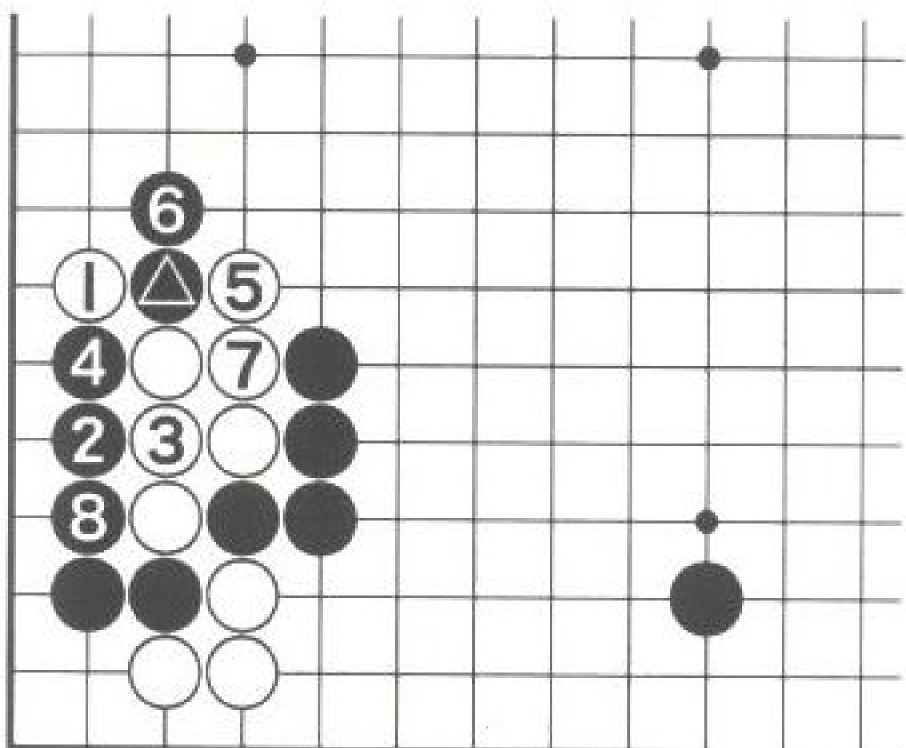


10도

10도 (변화)

1쪽을 흑에게 끊겨 괴로워졌으므로 백1(10도 백2)로 잇는 수도 있을 법하다.

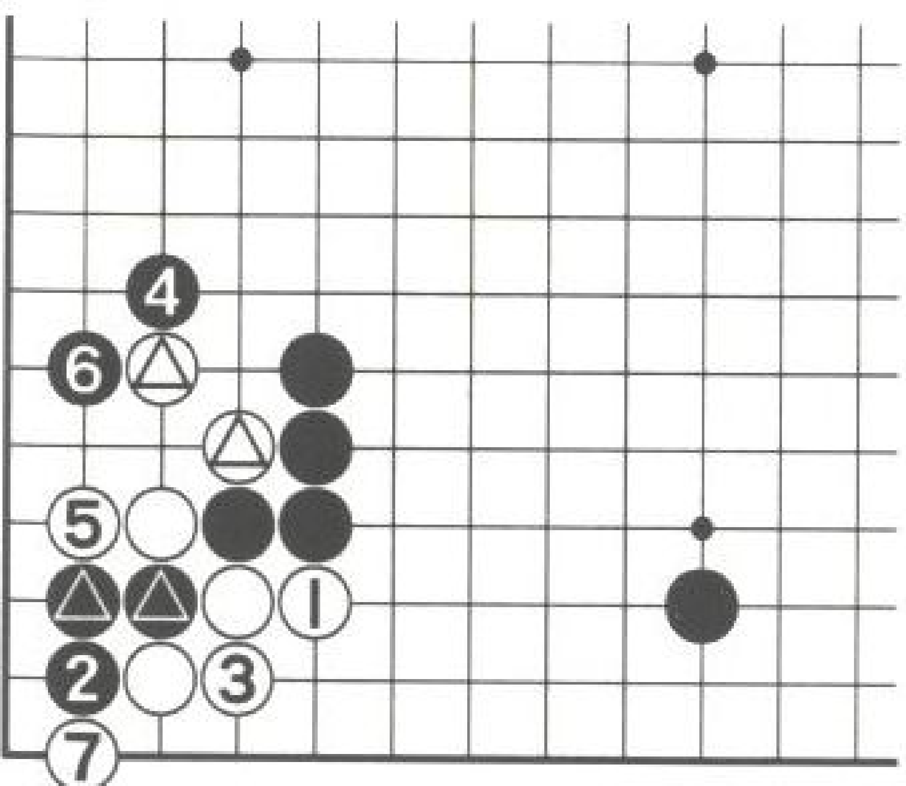
이것에는 가만히 흑2로 붙여간다. 백3에 흑4로 젖혀, 장차 흑A에서 B로 따내는 것을 선수로 보장받는다.


11도

11도 (변화)

▲의 붙임에 백1로 젖히는 반발은 없다. 흑2의 치중이 날카로운 맥점으로 백은 응수가 끊긴다.

백3으로 이으면 흑4의 끊음 이하 외길수순으로 백은 파탄.


12도

12도 (변화)

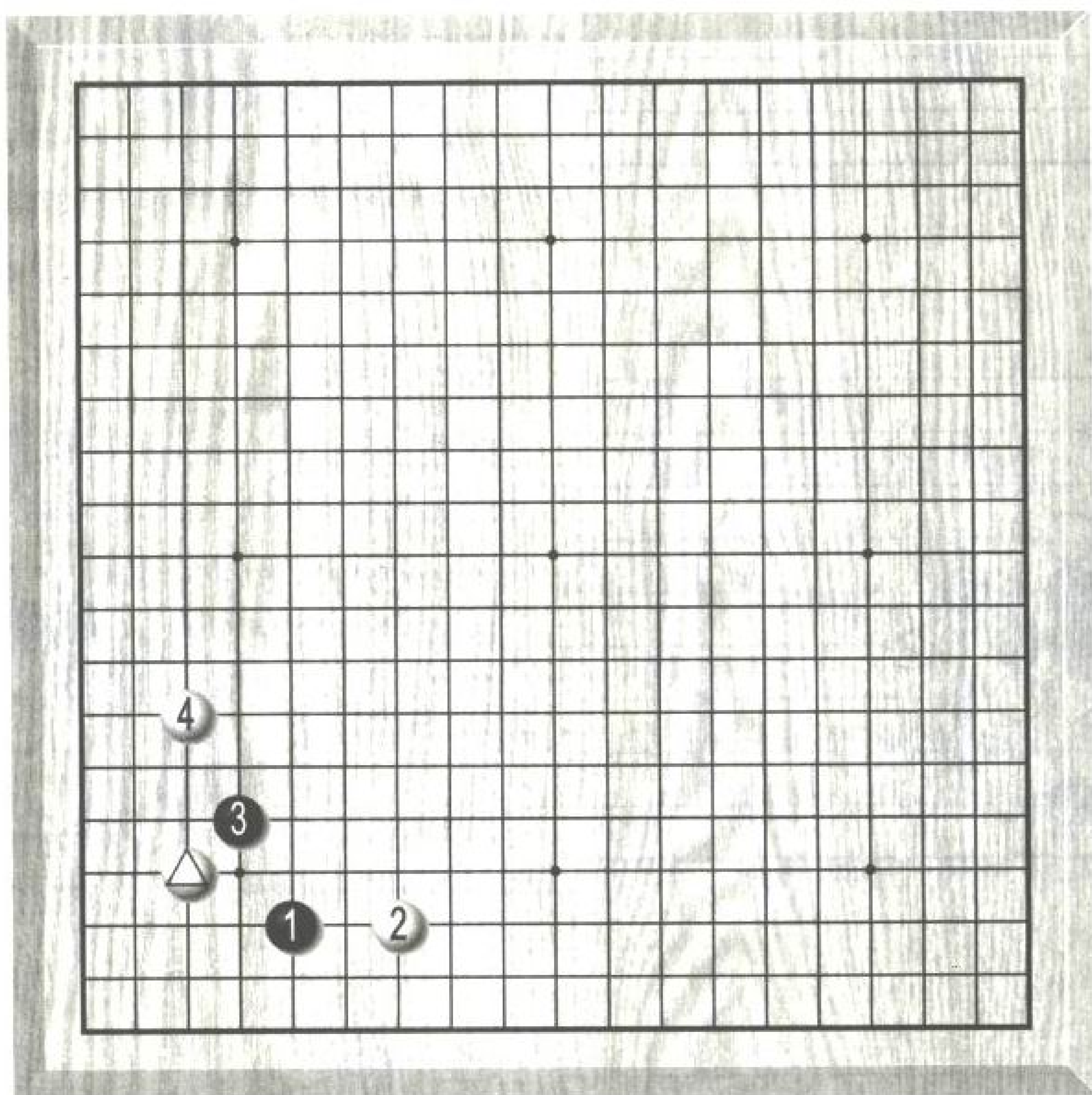
마지막으로 백1(10도 백2)로 밀고 나오는 수.

흑은 앞서의 발상과 마찬가지로 ▲ 두점을 사석으로 활용한다. 흑6 이후 △ 두점을 잡는 것은 흑의 권리이다.

1 형

함정수의 고전

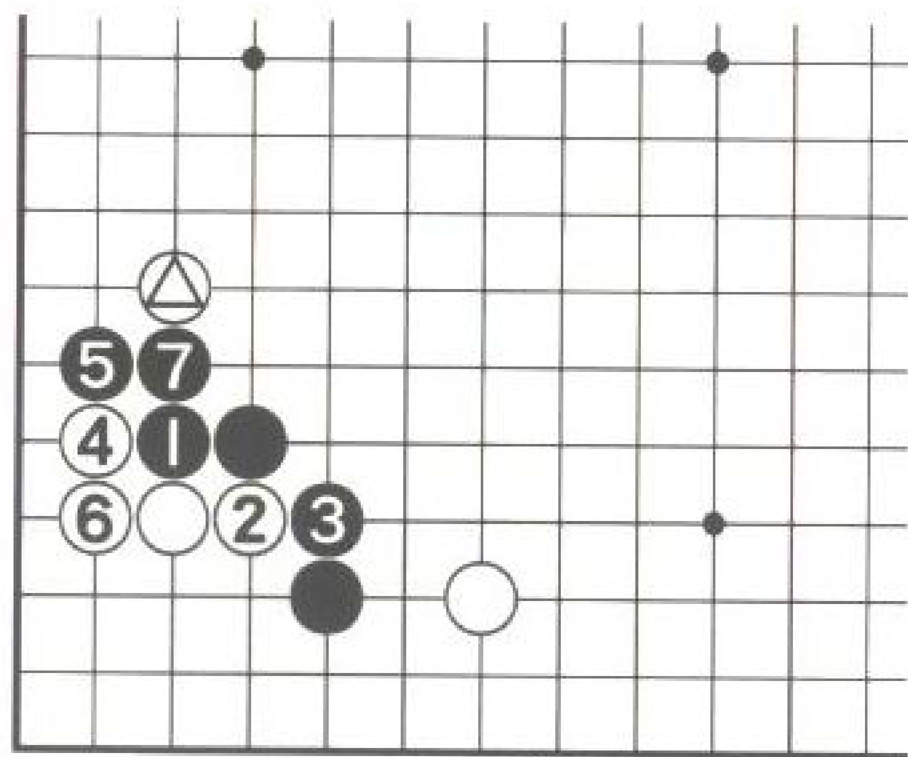
● 흑차례



먼저 소목의 대표적인 함정수부터—

흑3으로 씌웠을 때 백4가 예로부터 내려오는 널리 알려진 함정수법으로 귀의 △ 한점을 미끼로 삼아 사석작전을 펼치겠다는 고도의 계략이 깔려 있다.

미끼를 물지 않는 현명한 퇴치법은?

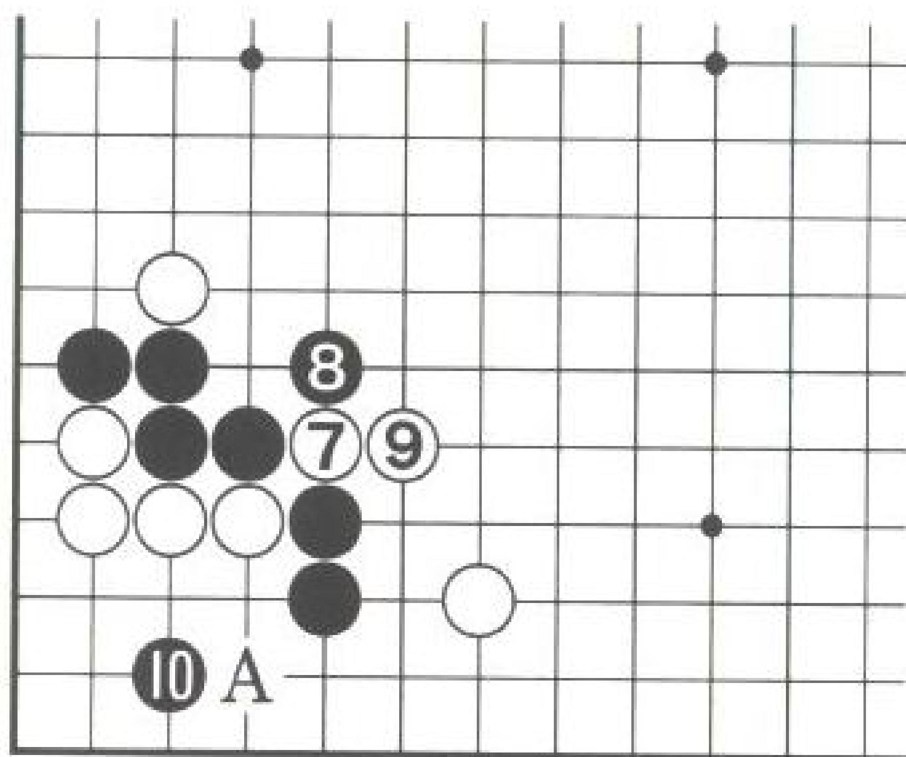


1도

1도 (함정코스1)

흑1에서 5·7이면 간단하게 귀의 백과 △와의 차단이 가능하다.

그러나 이런 단순한 발상이야말로 상대의 계략에 그대로 걸려들었다.

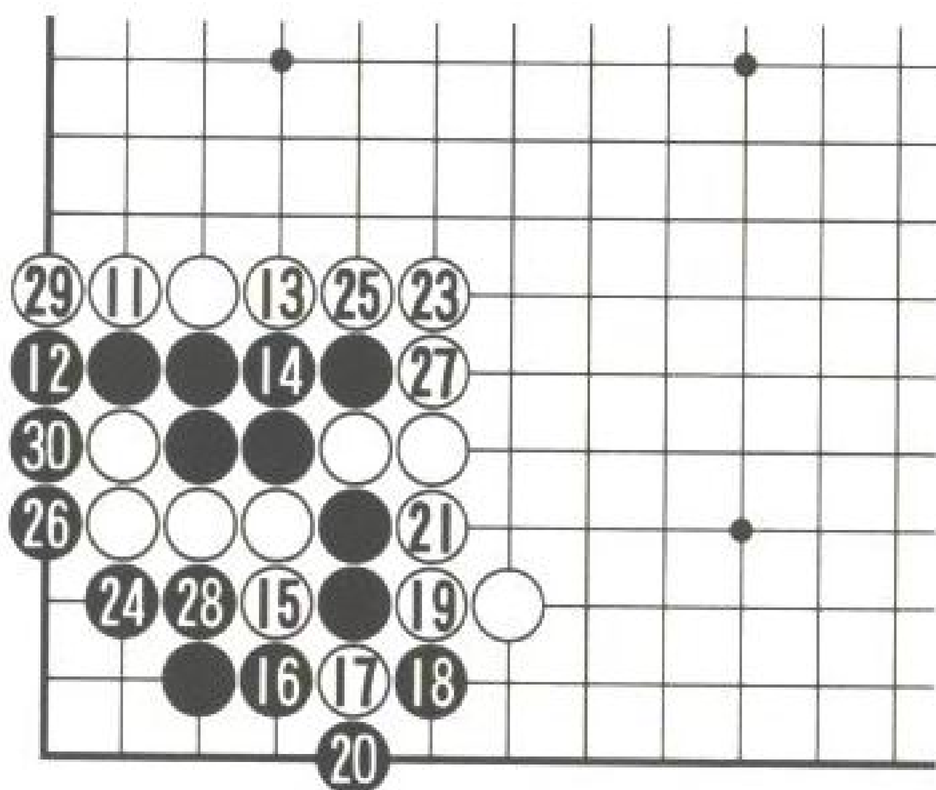


2도

2도 (계속)

A 등으로 귀를 살리지 않고 백7로 끊어가는 것이 전부터 준비해 두었던 사석작전의 계승.

이제 와서 흑10으로 달려 귀의 백을 잡으려가는 것은 어쩔 수 없는데—



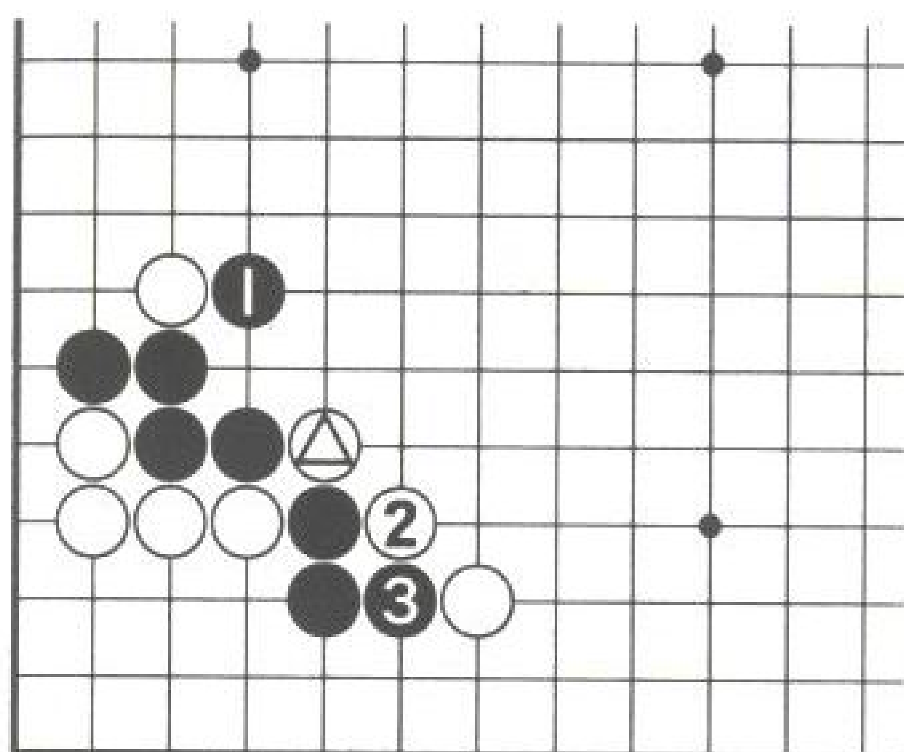
3도

㉒…⑰

3도 (계속)

백11·13으로 활용하고 나서 백15에서 21로 조여붙이는 것이 치밀한 사석작전이다.

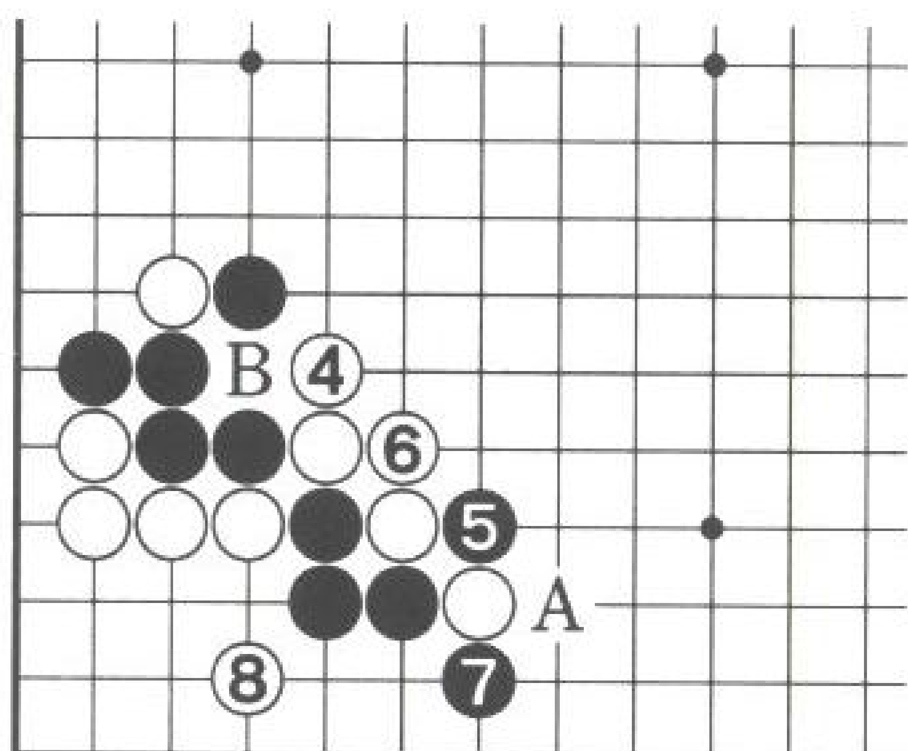
백23의 씌움이 화룡점정. 이하 흑30까지 싸발림 당하며 얻은 실리는 겨우 18집. 이에 비해 백세력은 가히 압도적이다. 더욱이 백은 선수.



4도

4도 (변화해도)

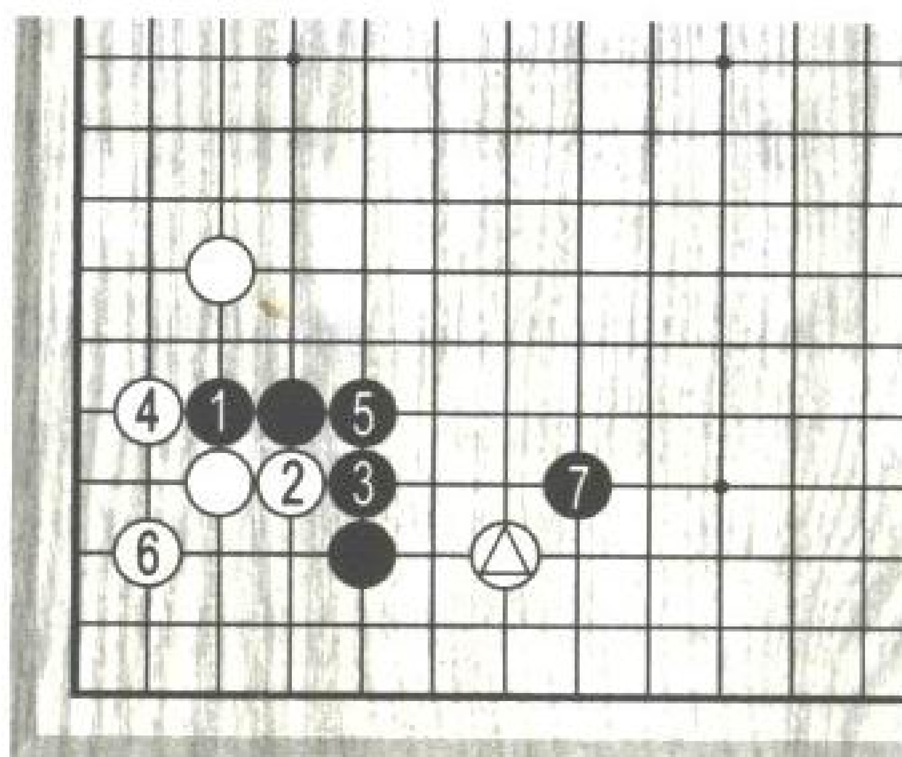
◬로 끊었을 때 싸발리지 않으려고 흑1(2도 흑8)로 젖히면 백은 2로 공배를 바짝 메워간다.
흑도 3이 능동적인 착점이지만—



5도

5도 (계속)

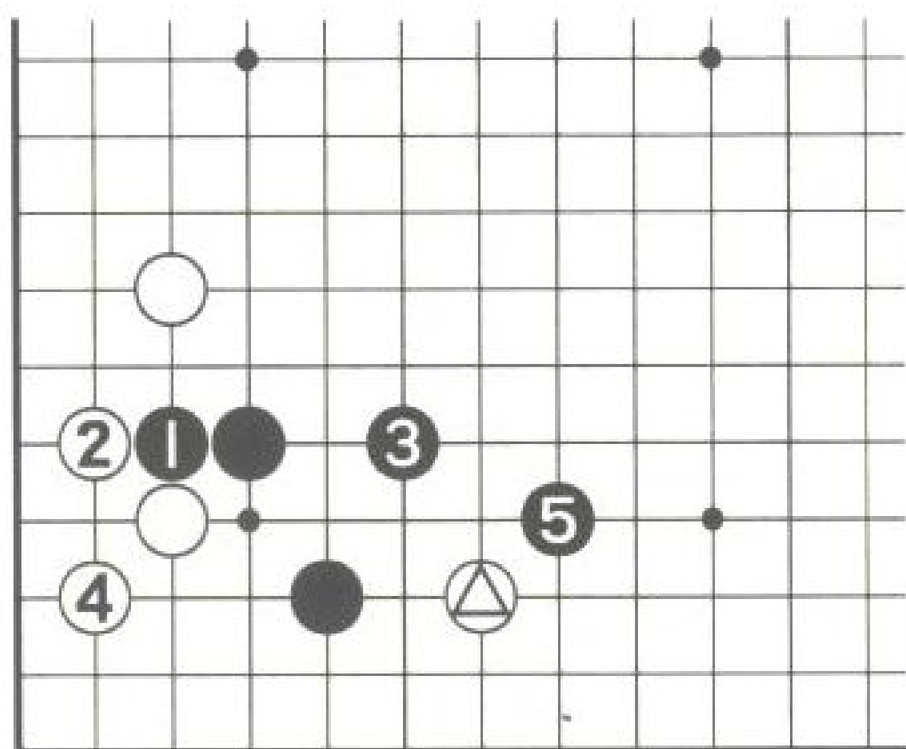
백4의 뻗음이 상하 양쪽을 노리는 호착이다. 흑5·7이면 하변은 수습되겠지만 백도 8로 귀의 수비에 손을 돌린다.
이후 흑A라면 백B로 끊고, 또 흑이 좌변을 돌보면 백A로 빠져나가 어느 것이든 백은 만족이상의 결과.



6도

6도 (퇴치)

흑1로 백4를 굴복시킨 것은 나무랄 데 없는 착점. 이후가 문제인데 흑5로 돌아서는 것이 냉정침착한 후퇴이다.
백6이 부득이할 때 흑7로 ◬를 압박해서 충분하다. 왼쪽 백의 실리는 저위여서 별 게 아니다.

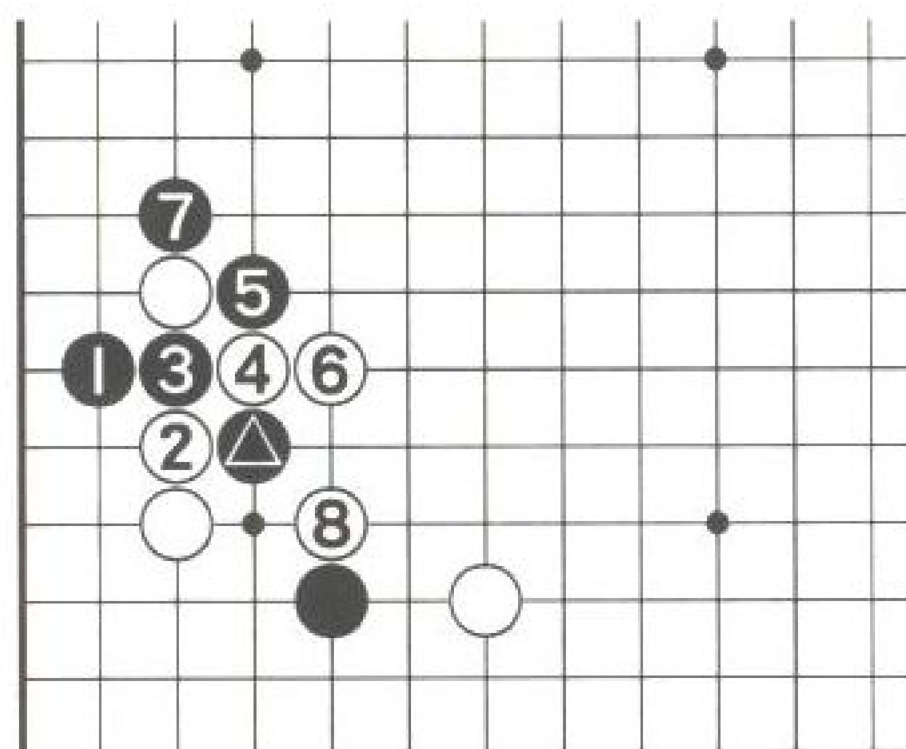


7도

7도 (변화)

단순히 백2로 젖히더라도 결과는 대동소이하다.

흑3으로 단점을 능률적으로 보강한 후 5로 씌워 역시 △를 압박한다.

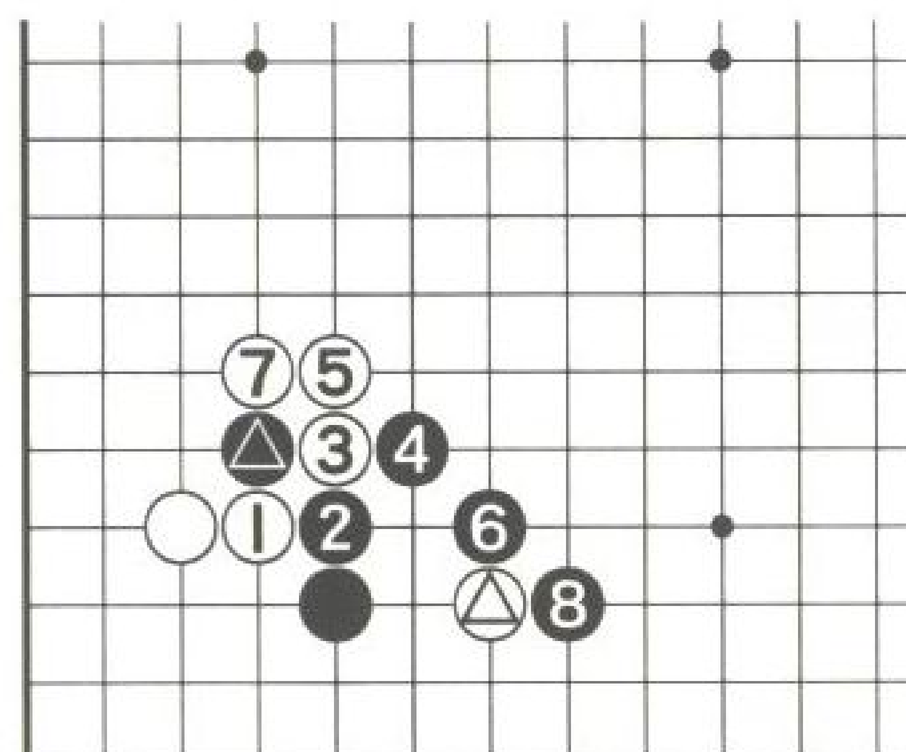


8도

8도 (함정코스2)

행여 이렇게 둘 사람은 없겠지만 흑1의 날일자에 대한 변화도 설명해둔다.

백2·4의 나가끊음이 최강으로 흑은 속수무책이다. 일례로 흑5·7은 백8까지 요석 ▲가 잡혀 흑이 크게 불리하다.



9도

9도 (정석)

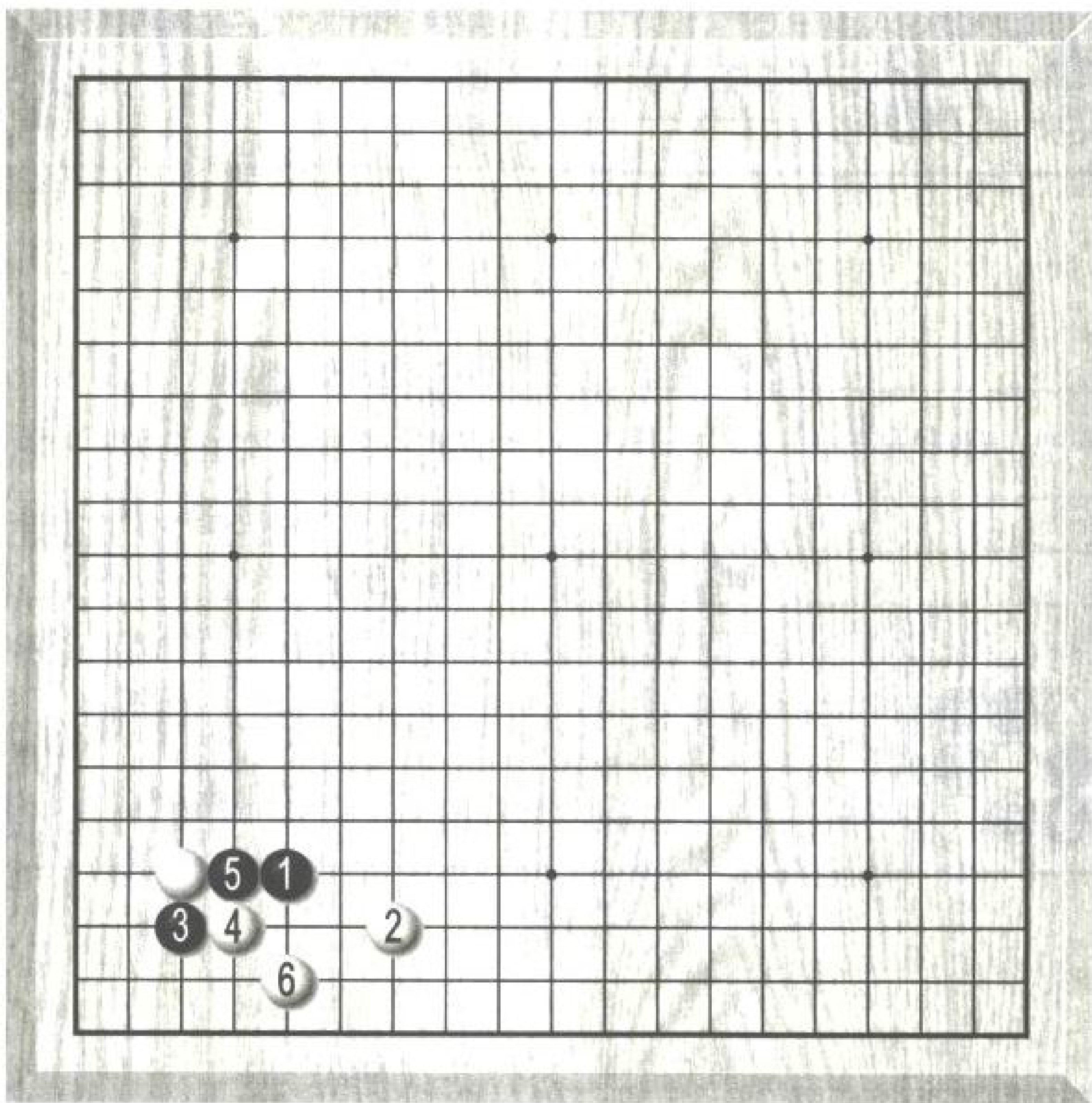
▲의 씌움에 대한 기본정석은 백1·3의 나가끊음이다.

이하 흑8까지 각각 ▲와 △를 제압하는 것으로 일단락된다.

2형

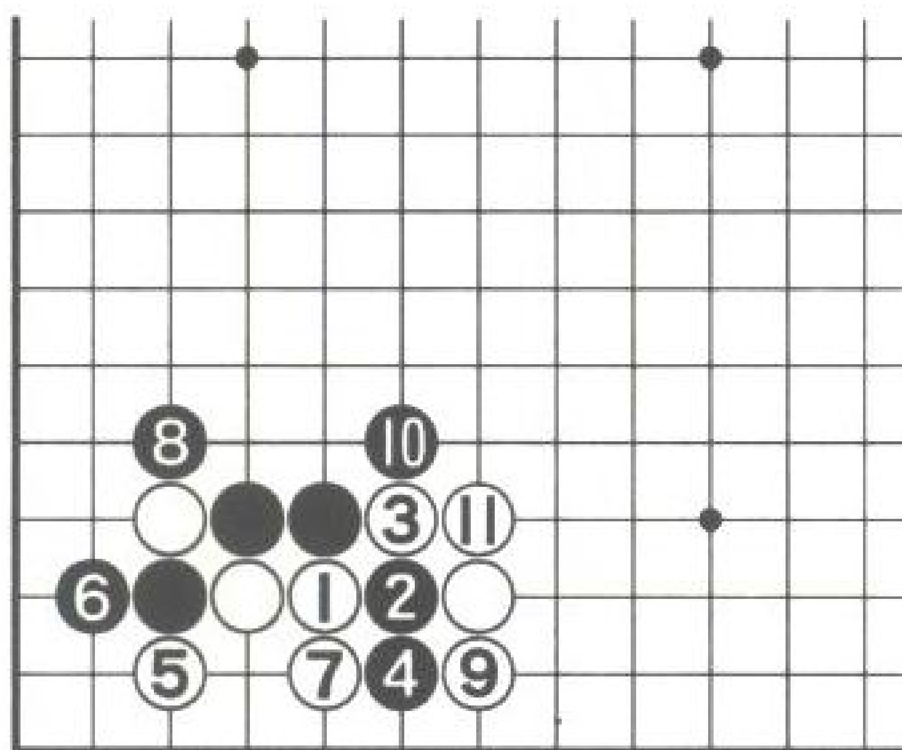
마늘모의 계략

● 흑차례



백2의 한칸협공에 흑3의 붙임에서 5의 맞끊음까지는 실전에서 가장 많이 등장하는 패턴.

그런데 이후에 등장한 백6의 마늘모가 한없이 낯설기만 하다. 백이 의도하는 바는 무엇이며, 흑은 어떻게 이 난관을 돌파해야 할까?

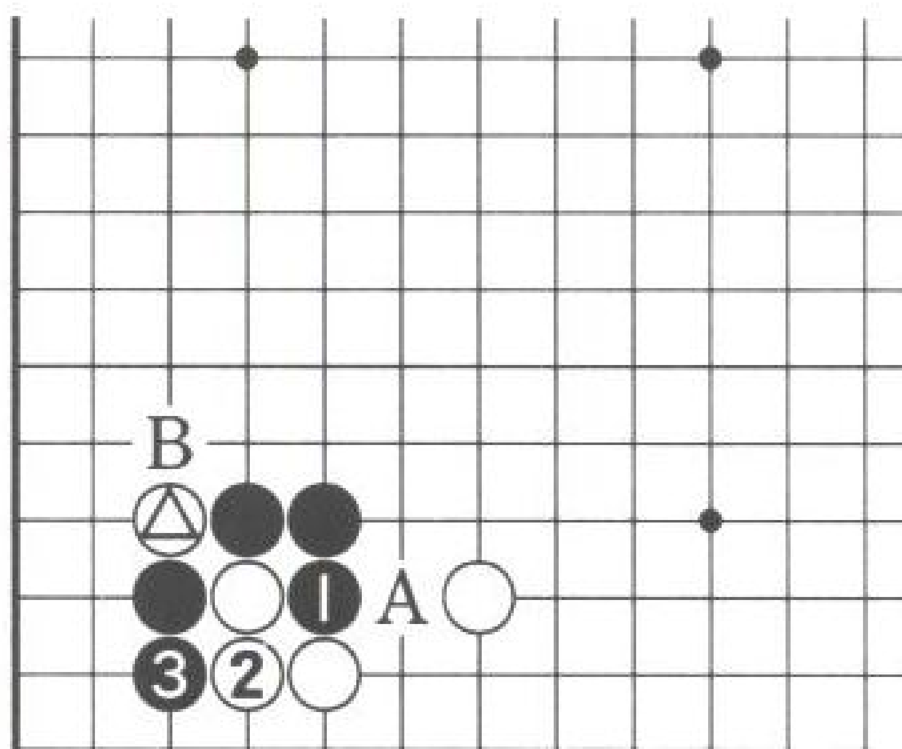


1도

1도 (기본정석)

장면도의 마늘모한 수로는 백1로 타이트하게 받아 이하 11까지가 기본정석이다.

백1에 비해 마늘모는 약간 느슨하므로 흑은 이 느슨함을 적절히 찔러야 할 것이다.

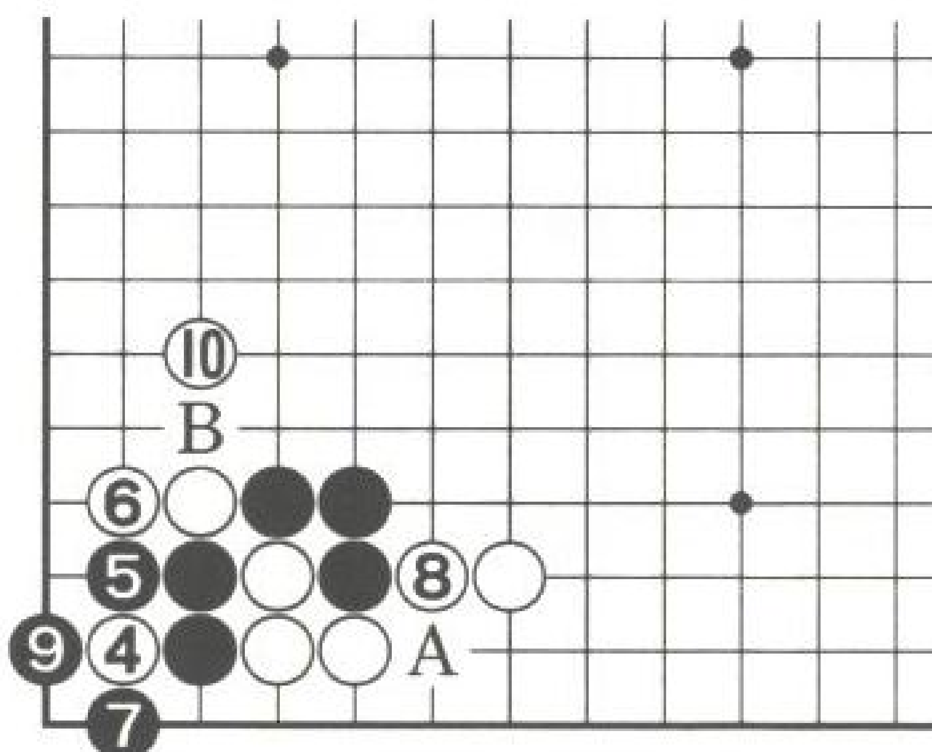


2도

2도 (함정코스1)

흑1은 백2때 흑3으로 막아 다음 백 A에는 흑B로 Ⓐ를 거두어 들이겠다는 발상.

그러나 그것은 혼자만의 수읽기이다.

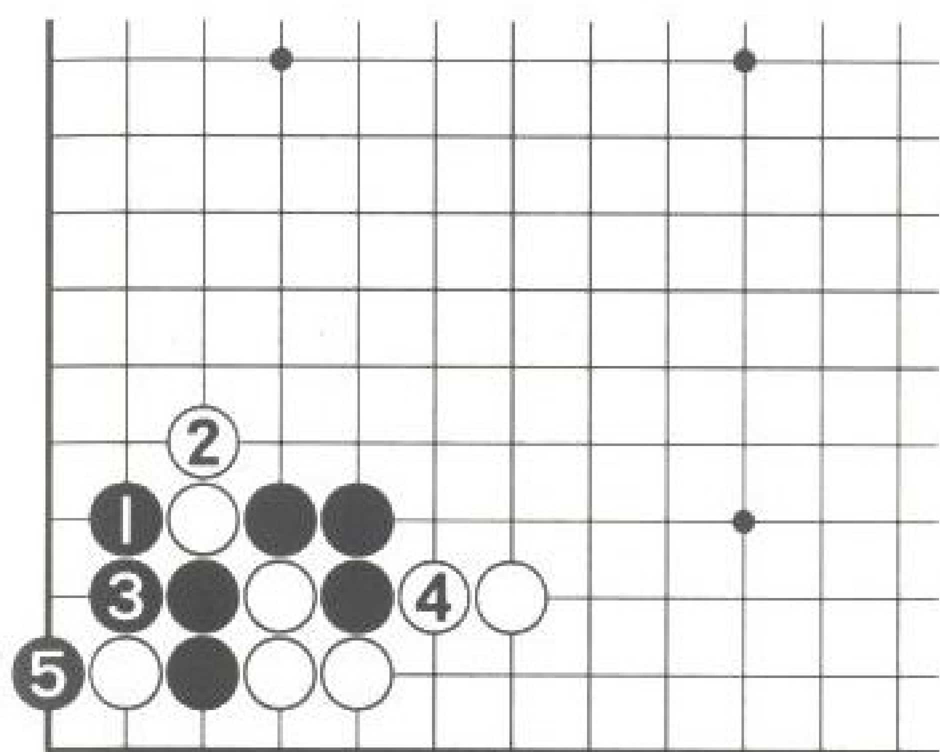


3도

3도 (계속)

백4의 배붙임이 절묘한 맥점으로 흑5에는 백6을 선수하고 백8로 지키는 수순을 얻을 수 있다.

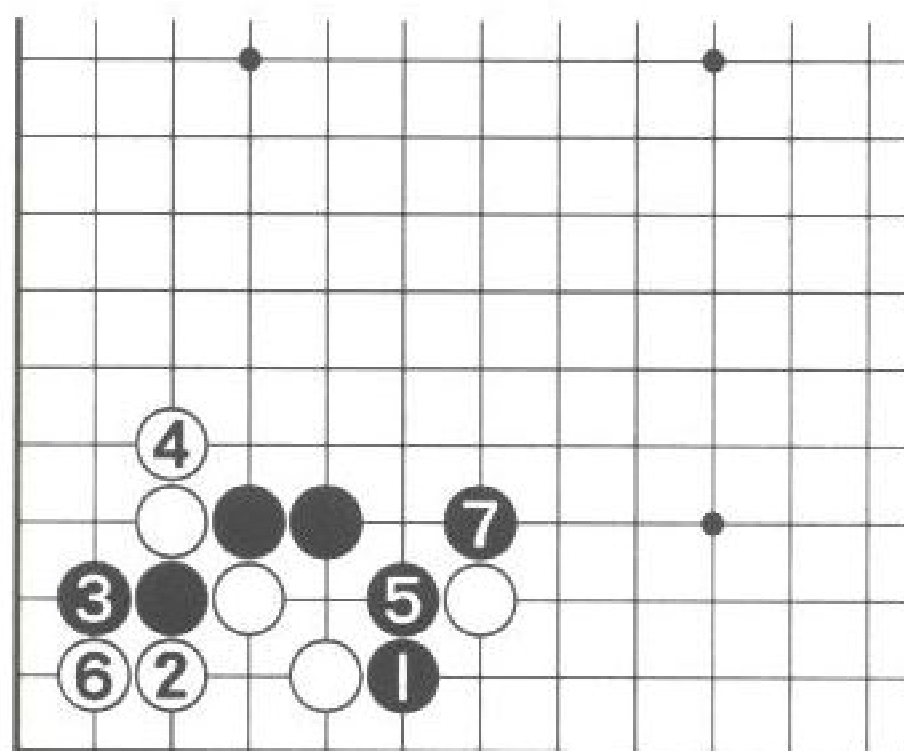
흑9의 삶이 어쩔 수 없을 때 백10까지 중앙 흑 석점이 공중에 들떠 버린다. 안타깝게도 흑은 A로도 B로도 둘 겨를이 없다.


4도

4도 (대동소이)

흑1(3도 흑5)을 결정하고 3으로 돌아서는 것도 결과는 가히 달라지지 않는다.

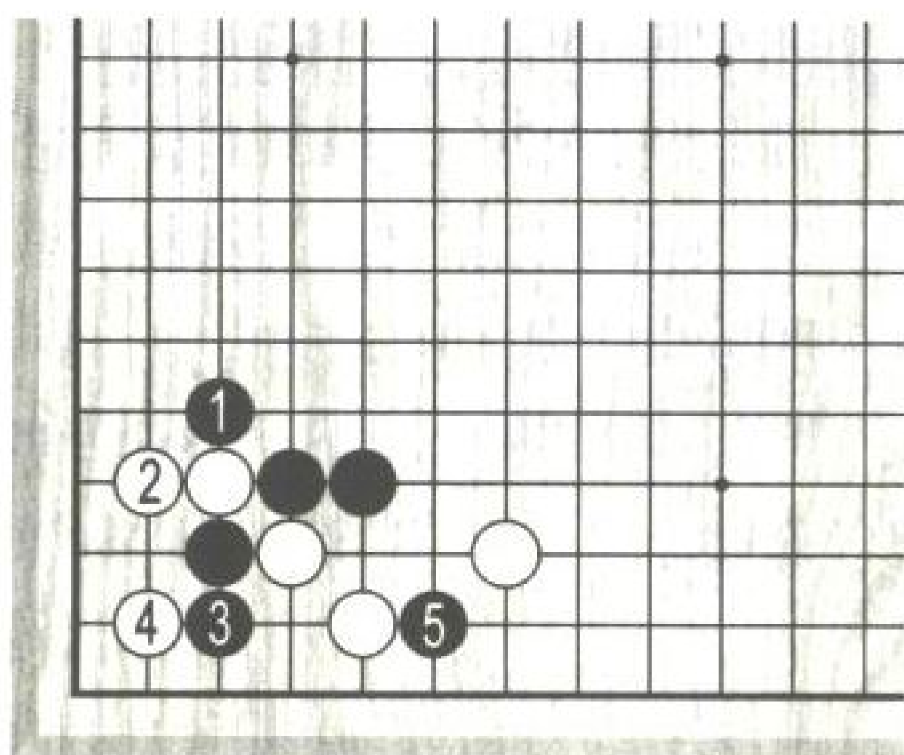
흑5까지면 귀의 실리는 조금 득이지만 백2로 뻗게 해 중앙 석점에 악영향을 끼쳤다.


5도

5도 (함정코스2)

'날일자는 건너붙여라'고 했듯이 흑1은 맥점 같지만 백2를 당해 여의치 않다.

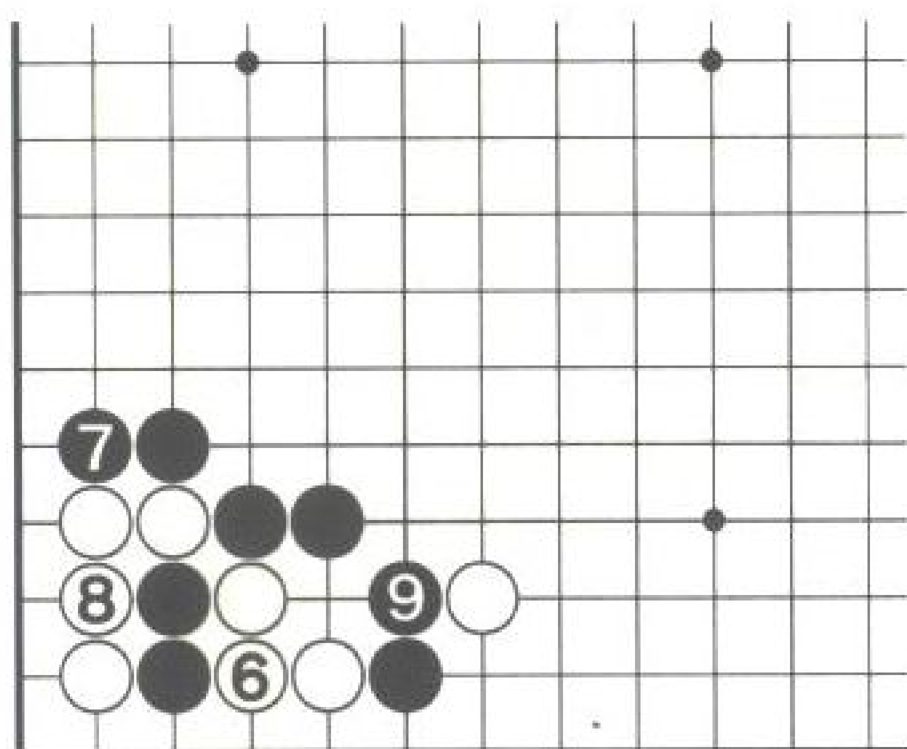
흑7까지의 절충은 백의 실리가 알뜰하다. 게다가 백의 선수.


6도

6도 (퇴치)

흑1로 몰고 나서 3으로 뻗는 콤비네이션으로 퇴치한다.

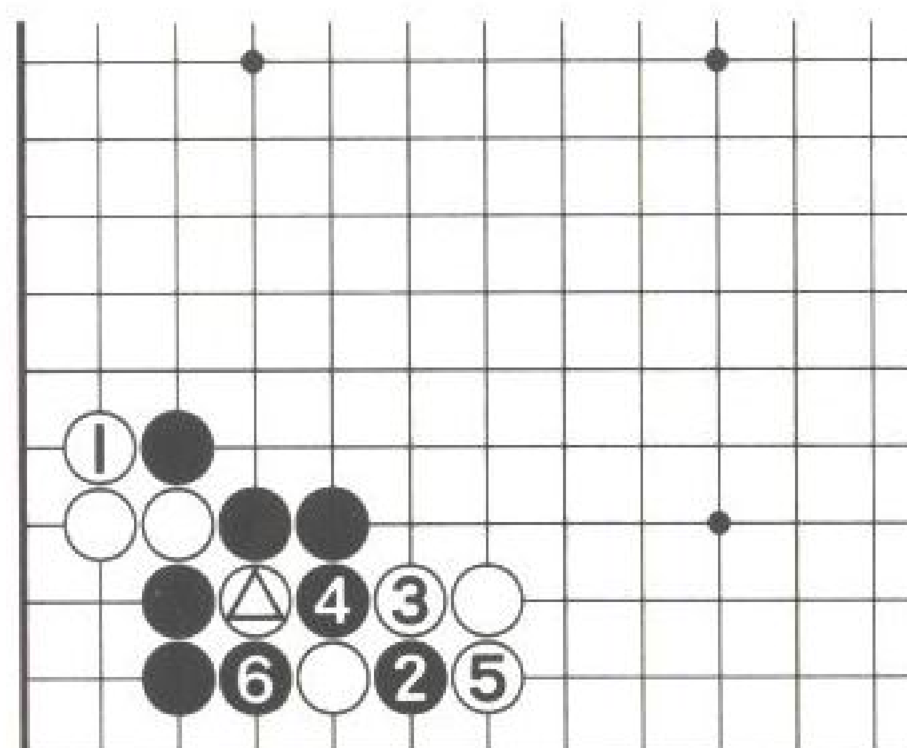
백4로 귀의 급소에 두면 흑5의 건너붙임이 준비돼 있다.



7도

7도 (계속)

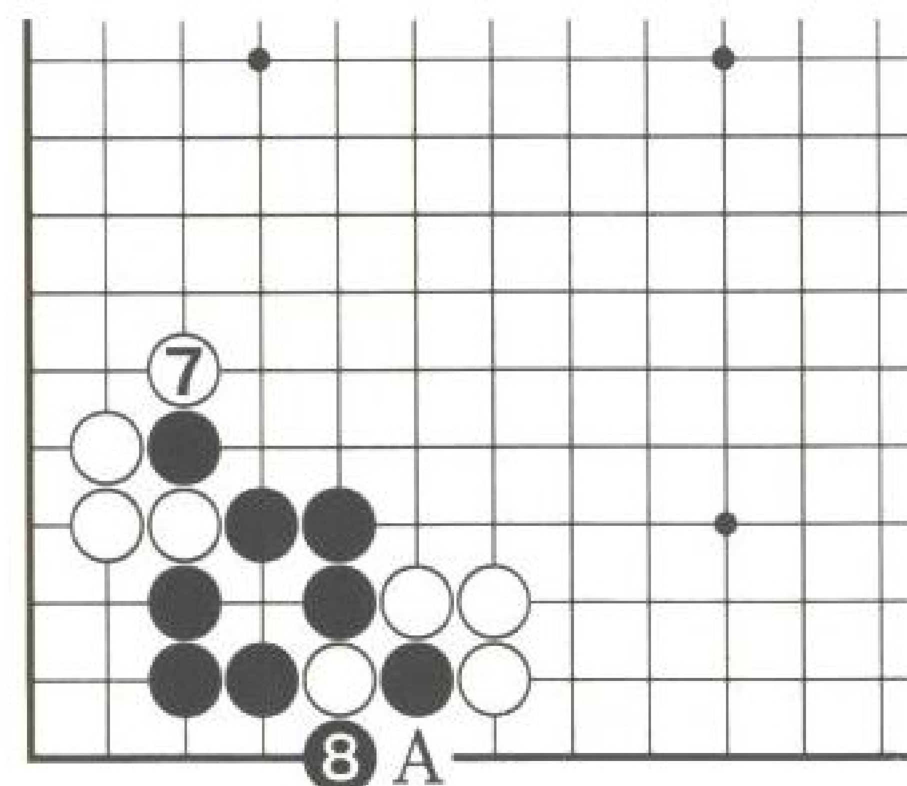
백6으로 귀를 잡는 정도.
흑은 7·9로 이쪽 저쪽을 완벽하게 틀어막아 두터움이 압도적이다. 흑이 크게 유리한 결말.



8도

8도 (변화)

백1쪽(6도 백4)을 꼬부려 나가도 흑2의 건너붙임이 맥점이 된다.
백3·5에는 흑4·6으로 요석인 ⓐ를 잡은 흑은 사통오달의 시원스런 모습이다.



9도

9도 (계속)

계속해서 백7이면 흑8로 따내서 완생. 상하의 엷은 백의 공격을 노려서 충분하다.
백7로 8이라면 당연히 흑7의 뻗음이다.

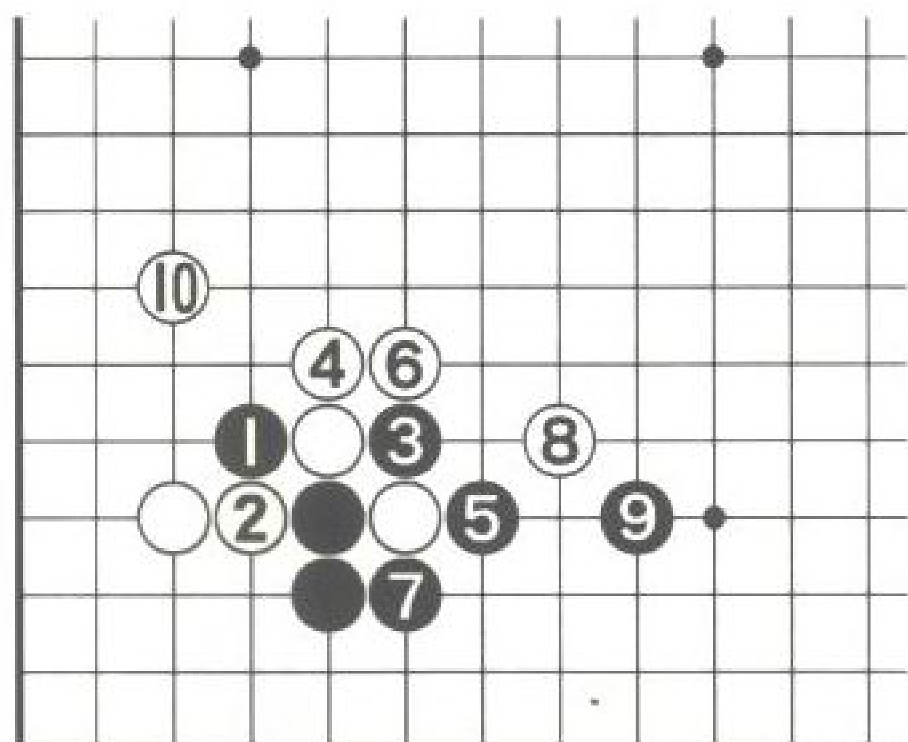
3형

경우에 따른 정석

● 흑차례

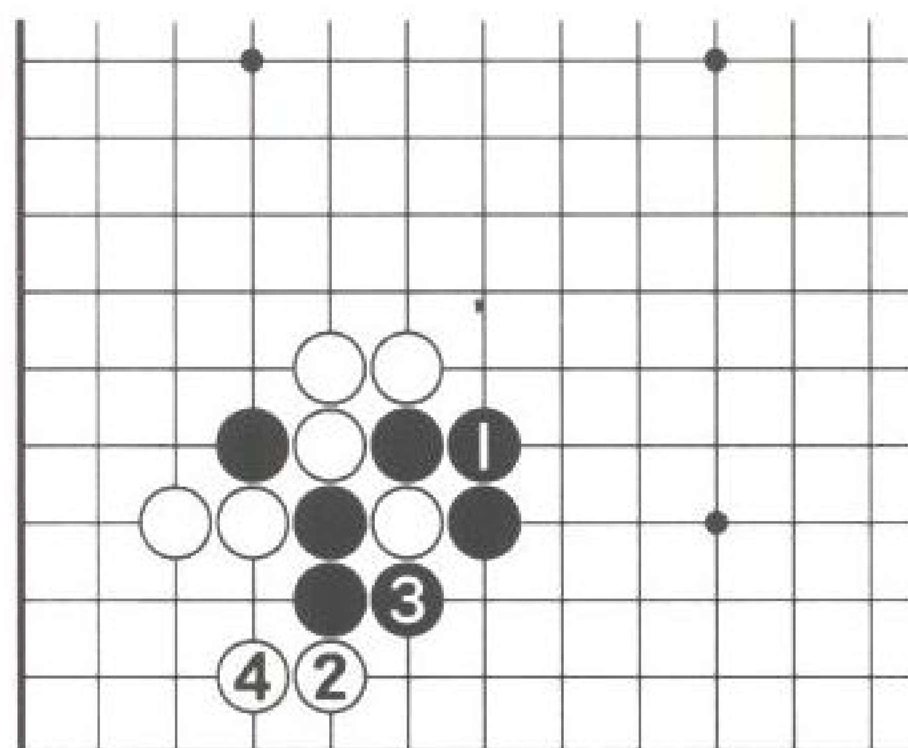


흑1의 날일자걸침에 백2의 어깨짚음에서 4로 강력하게 젖혀막은 수는 때에 따라 유력한 수법. '경우에 따른 정석'이라는 평가가 결코 과찬만은 아니다. 백2·4의 밑바탕에는 어떤 노림이 깔려 있을까? 막무가내로 응수했다가는 호되게 당한다.


1도

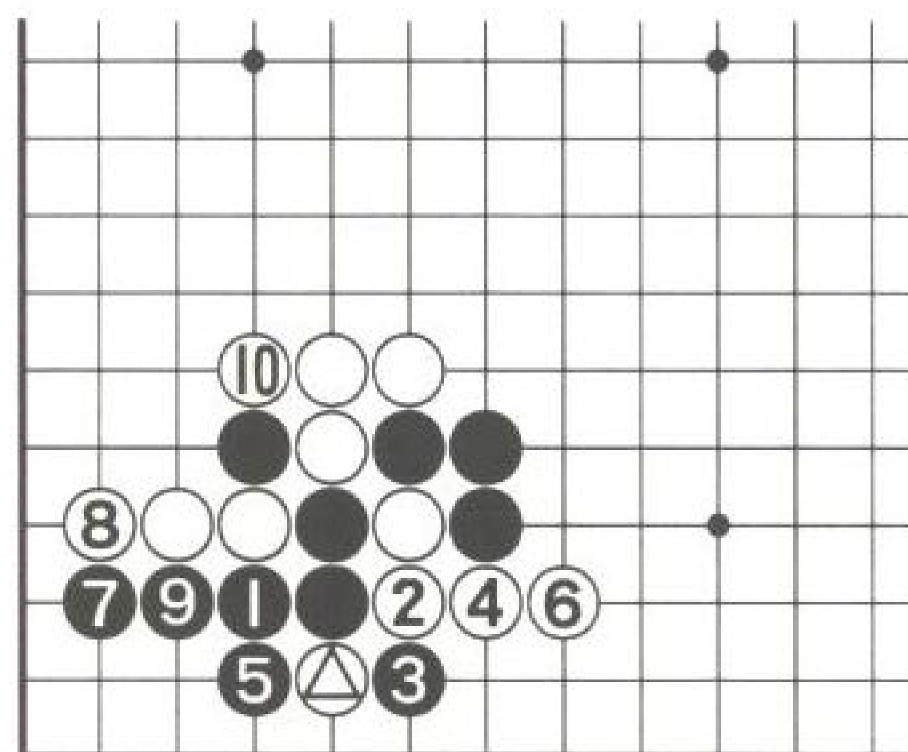
1도 (함정코스1)

흑1로 젖혀나가는 것은 대책 없는 행동이다. 백2의 끊음에 흑3·5로 몰아잡을 수밖에 없는데 백6이 기분 좋은 한방.
흑7의 따냄이면 백8로 압박하고 10의 보강까지 백모양이 우세하다.


2도

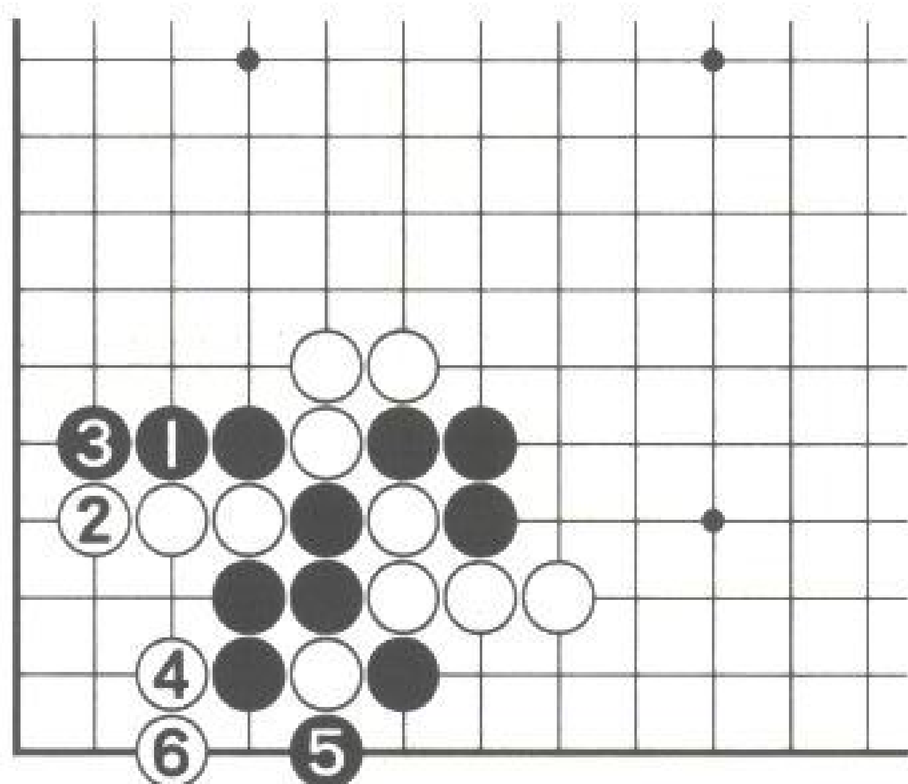
2도 (백, 실리가 상당)

전도 흑7의 따냄은 그나마 정착이다. 압박 당하는 게 싫어 흑1로 이으면 순간 백2·4의 맥점이 작렬한다. 이 그림은 백의 실리가 상당하다.


3도

3도 (크게 나쁘다)

△의 붙임에 흑1로 나가고 싶은데, 과연 이 반발이 성립할까?
백은 당연히 2로 빠지고 흑3·5라면 백6의 뻗음이 절대의 한수. 이후 흑7·9로 귀를 살리는 것은 백10까지 흑이 크게 나쁘다.

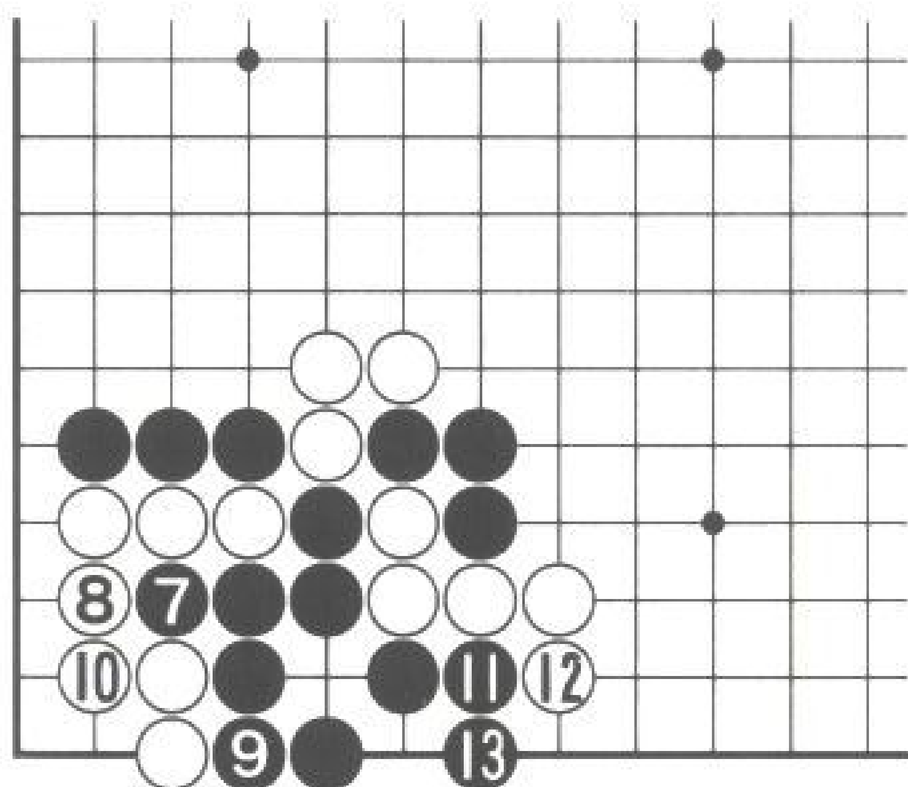


4도

4도 (여의치 않다)

흑1(3도 흑7)로 움직여 백 두점을 잡는 궁리를 해야 할 것이다. 잡게 되면 실리로 충분한데 그게 마음먹은대로 되지 않는다.

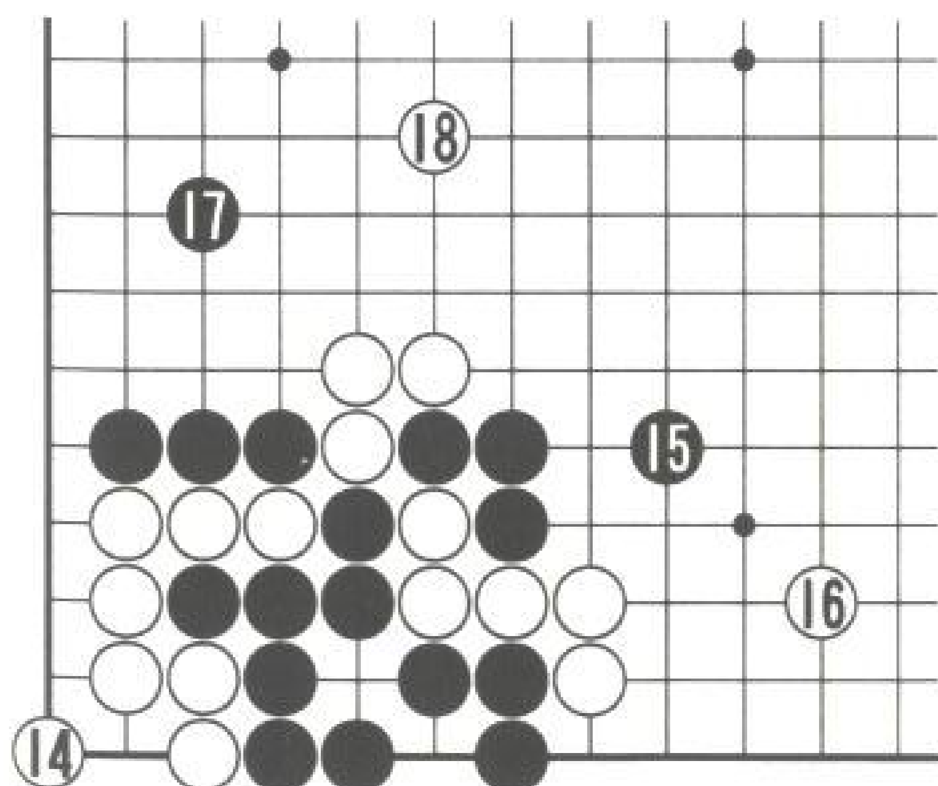
백4에서 6이 끈끈한 저항. 이어서—



5도

5도 (계속)

흑은 7을 이용하고 9로 눈을 만들 수밖에 없다. 백은 10의 이음이 정착. 당장 수상전에 들어가서는 이기지 못하므로 흑13까지는 필연의 진행인데—

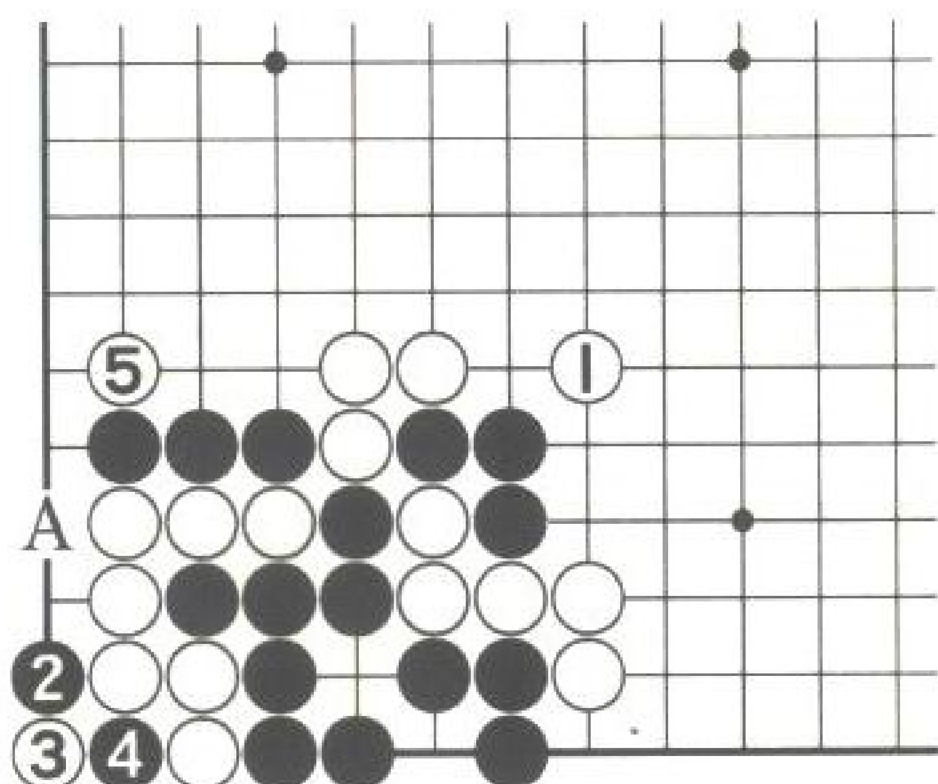


6도

6도 (계속)

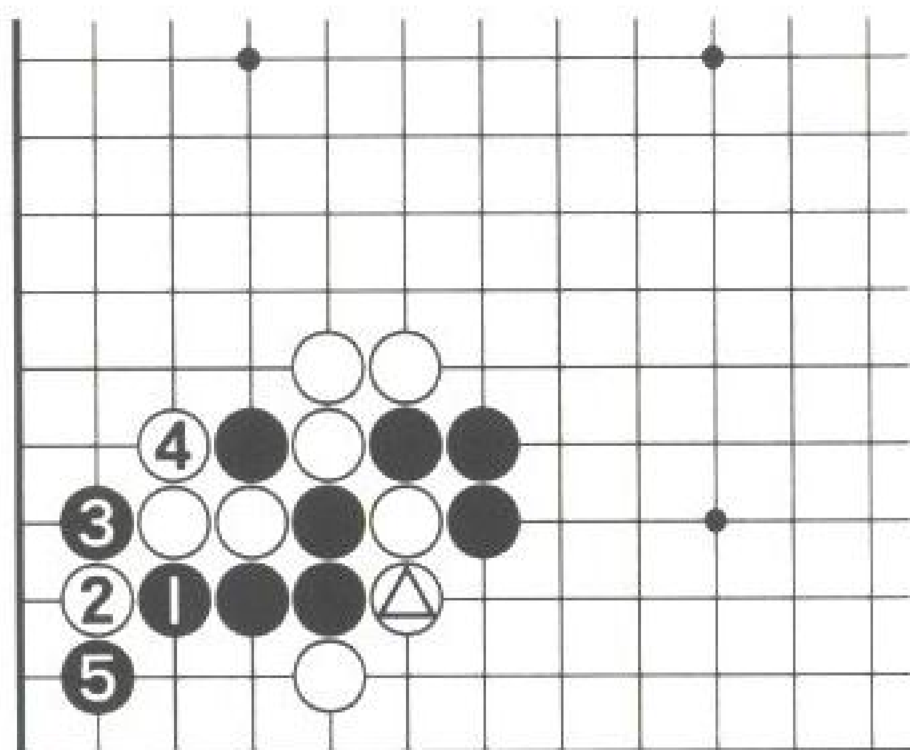
백14로 귀를 살려두는 것으로도 충분하다.

이하는 공중전인데 백의 불리라고는 전혀 생각되지 않는다.


7도

7도 (강타)

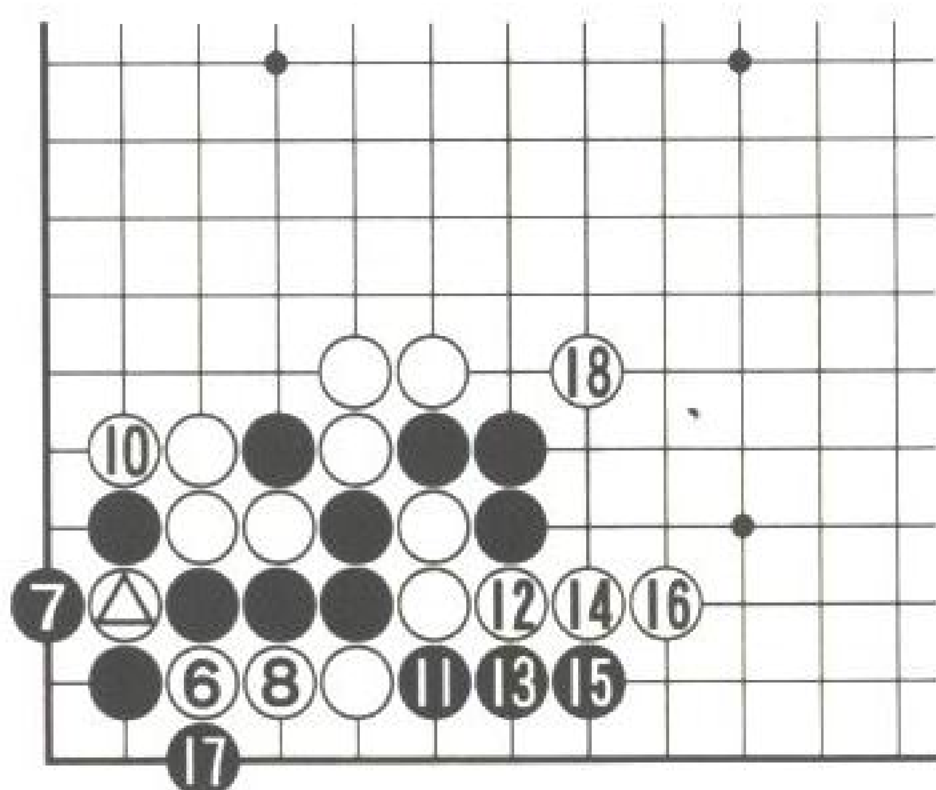
경우에 따라 백1(6도 백14)의 장문으로 흑 석점을 가두는 것도 강력. 귀는 흑2로 공격할 수밖에 없는데 (백A의 내려섬이 위쪽 흑 석점에 대해 듣고 있으므로), 백3으로 집어넣어 패를 거는 수단이 있다. 흑4의 패 따냄에 백5가 자랑스런 패감.


8도

8도 (역시 나쁘다)

△에 대해 흑1(3도 흑3)로 귀쪽으로 들어가는 수가 있을 법하다. 백2의 젖혀막음에는 흑3·5로 잡는다는 스토리.

그러나 이것 또한 좋은 결과가 나오지 않는다.

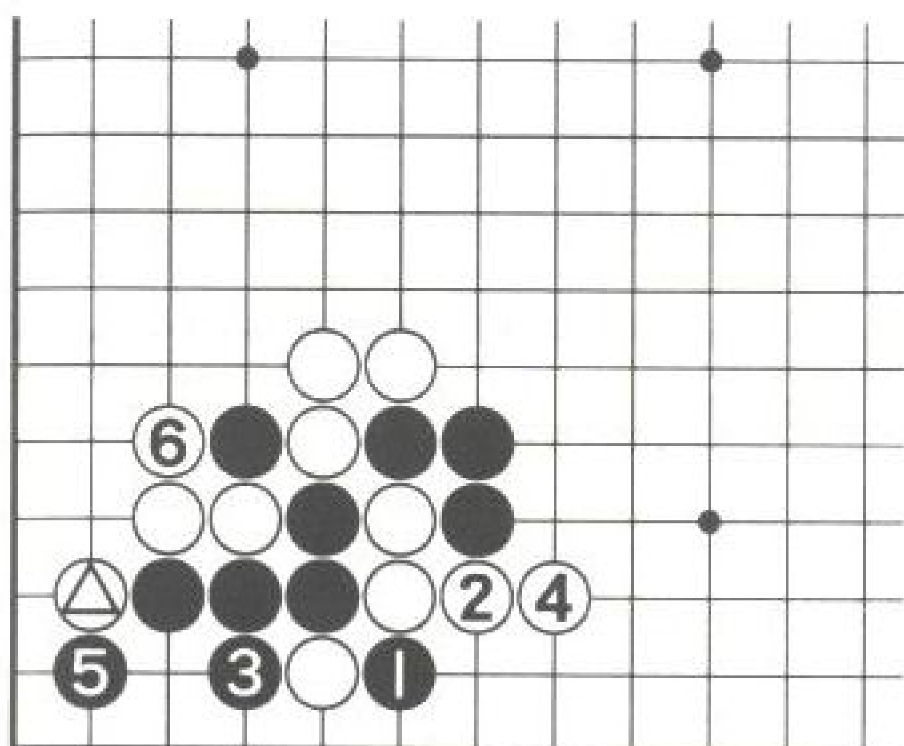

9도

9…△

9도 (계속)

백6·8로 조이고 나서 10으로 막으면 흑은 11로 끊어 귀를 살리는 정도이다.(흑11을 12에 막는 수상전은 무리)

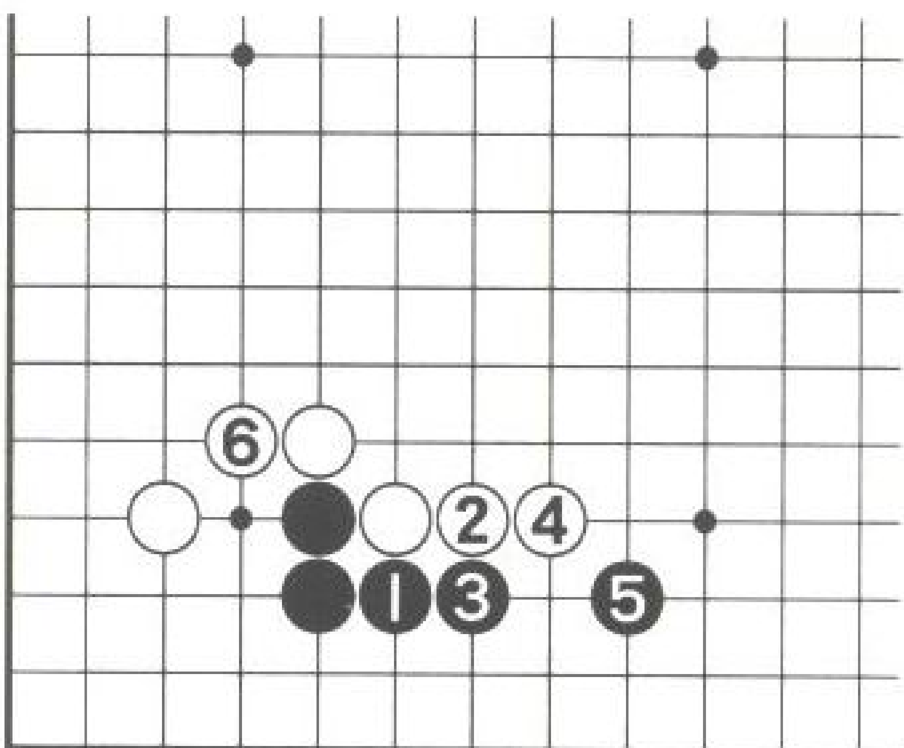
18까지 백은 막강한 두터움을 구축했다. 흑의 실리는 이에 비길 바가 못된다.



10도

10도 (백, 만족)

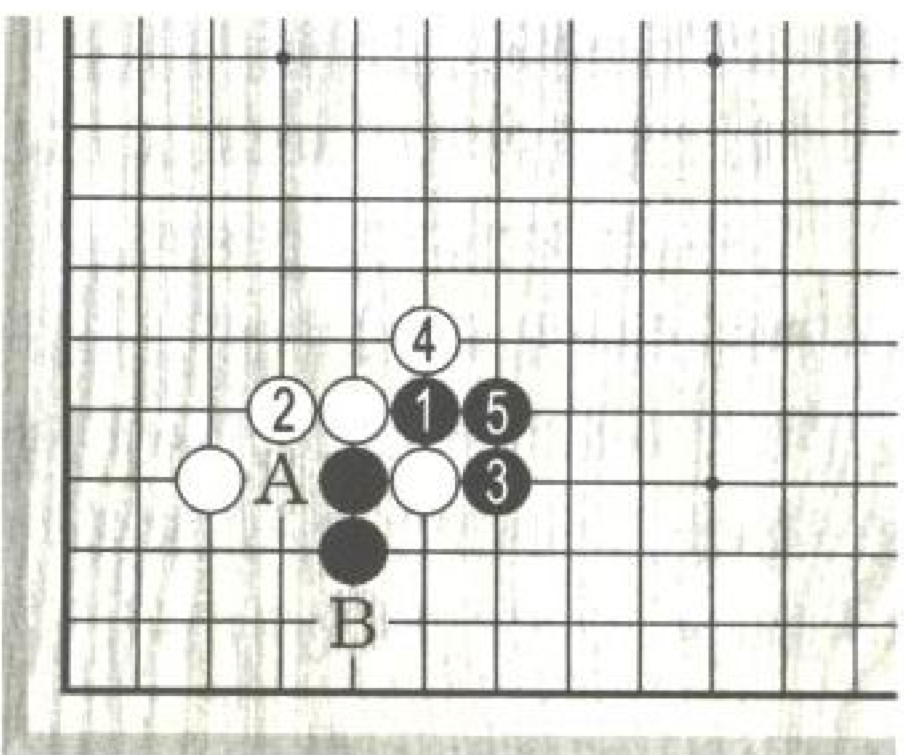
8도 흑3·5가 좋지 않았다. 그것으로는 1·3으로 자중하는 편이 백을 강하게 해주지 않는 만큼 낫다.
그렇더라도 백6으로 두텁게 몰아잡아 역시 백이 만족스럽다.



11도

11도 (함정코스2)

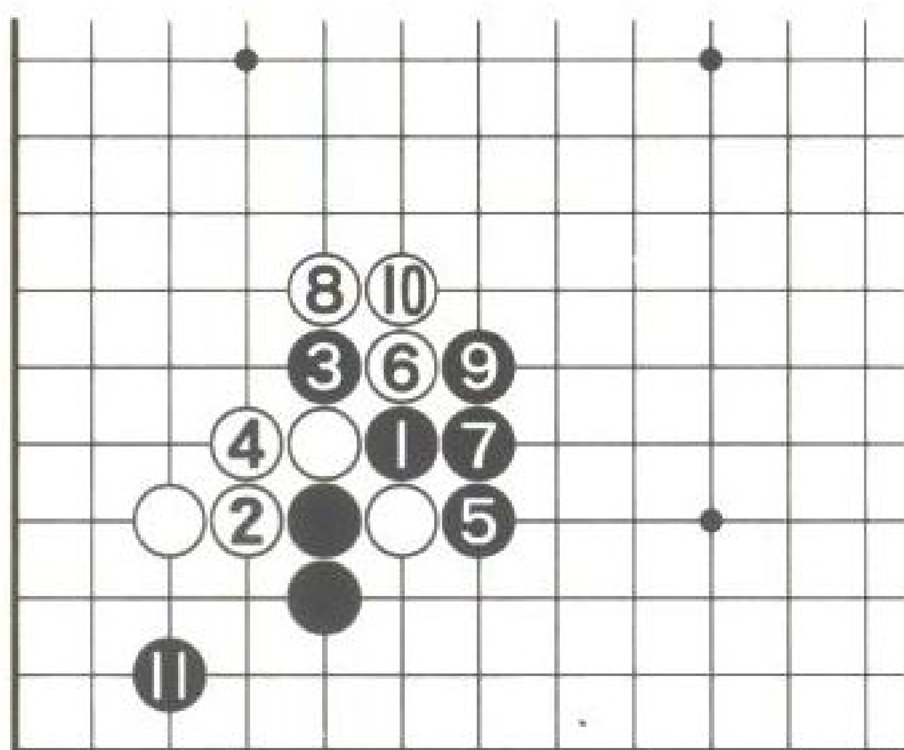
흑1·3으로 밀고 나서 5에 뛰어나가는 것은 백의 기백에 눌린 소극책. 때에 따라서는 둘 수 있을지도 모르겠지만 일반적으로 백의 두터움이 우세한 갈림이다.



12도

12도 (퇴치)

퇴치법은 단순히 흑1로 끊어가는 수이다.
백2로 뻗는 정도인데, 흑3으로 몰아잡고 백4에는 흑5의 이음까지.
이 모양은 A의 곳에 백돌이 놓이지 않아 백B로 붙이는 맥이 없다.

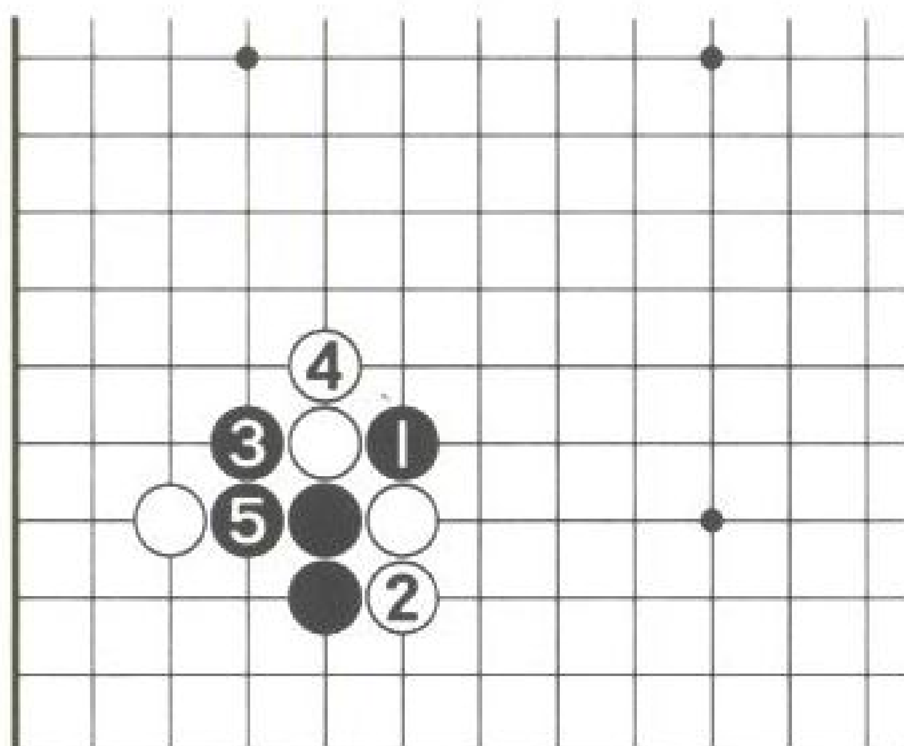


13도

13도 (변화)

백2로 꽉 받는 것은 흑3의 한방을 당해 모양이 구겨진다.

흑11까지의 진행은 함정코스와 천양지차가 난다.

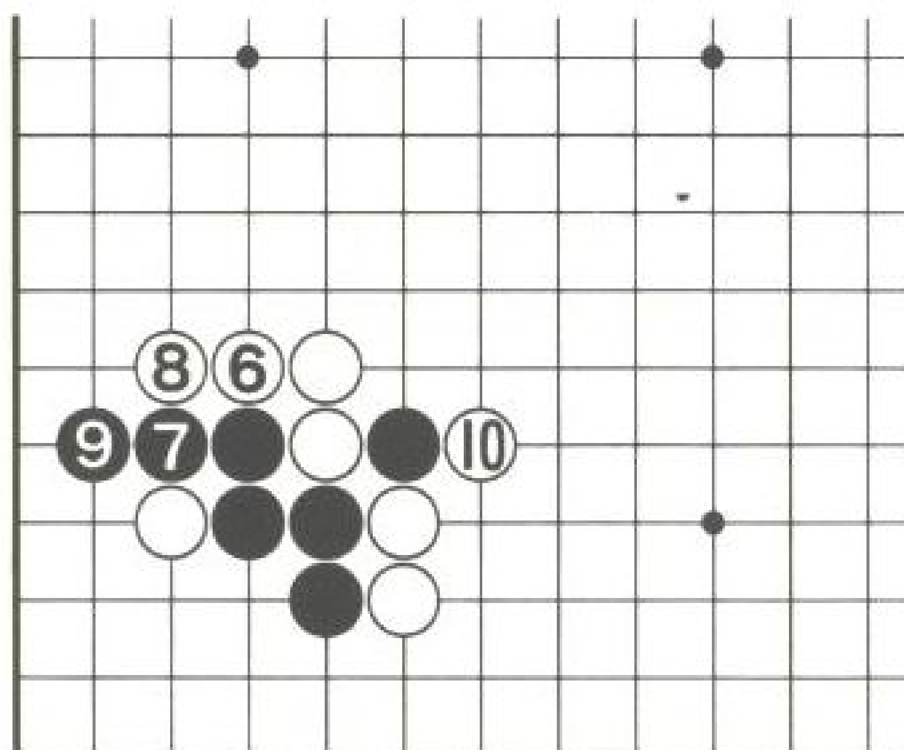


14도

14도 (변화)

백2의 막음은 축이 유리할 때의 강경책.

이것에 대해서는 흑3·5로 몰고잇는 정도로 양보한다. 계속해서 이후의 처리는—



15도

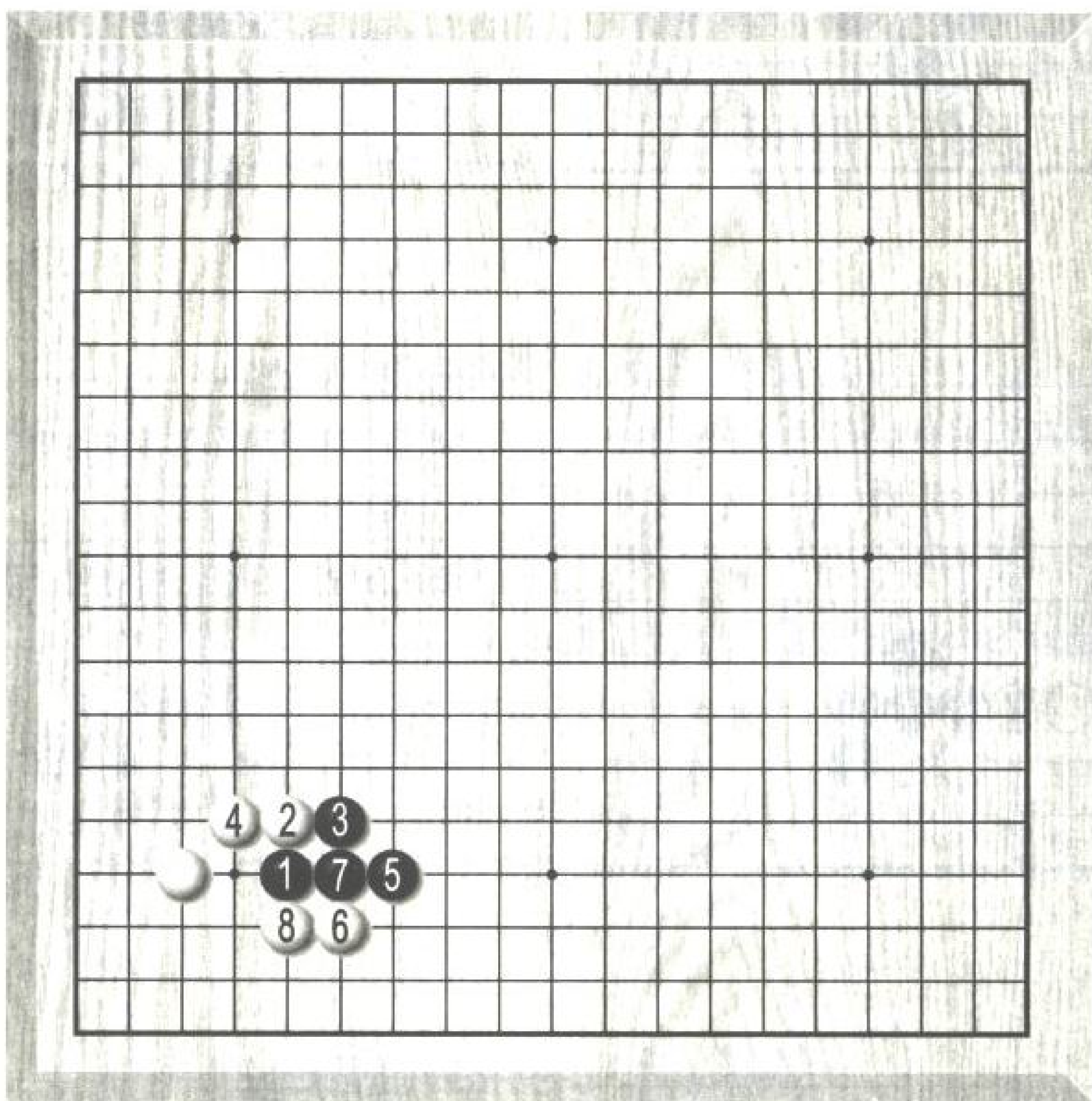
15도 (계속)

백6·8로 틀어막고 10으로 축으로 몰아잡는 데까지 일단락이다.

백이 두터운 모습이지만 흑은 선수로 실리를 차지한 데다가 축머리를 둘 수 있어 만족스런 절충이다.

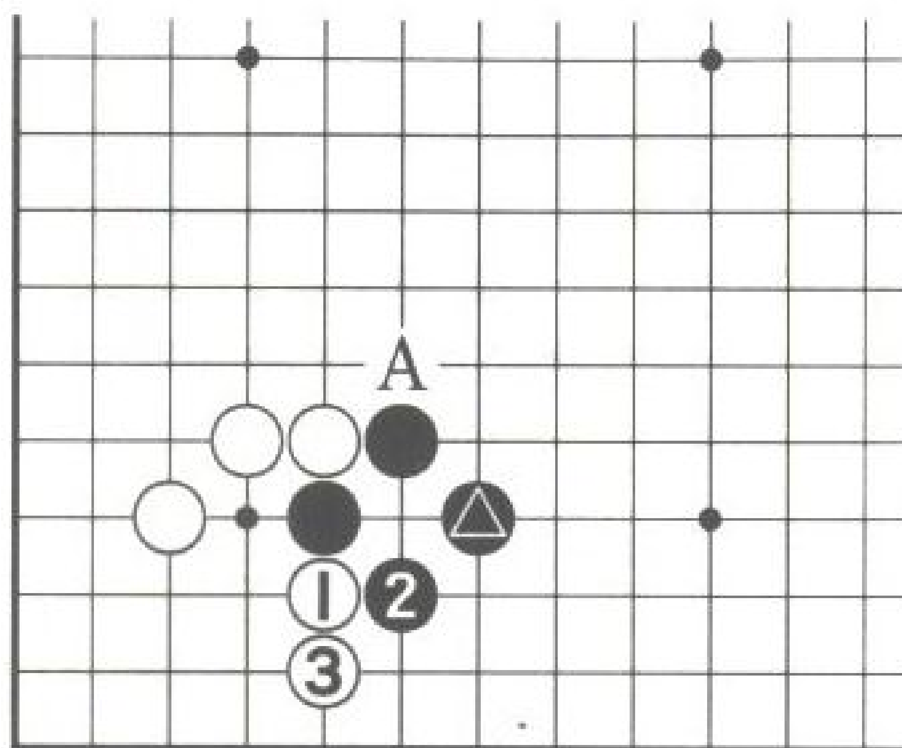
4형
불손한 노림

● 흑차례



백2에서 흑5까지는 위붙임의 기본정석.

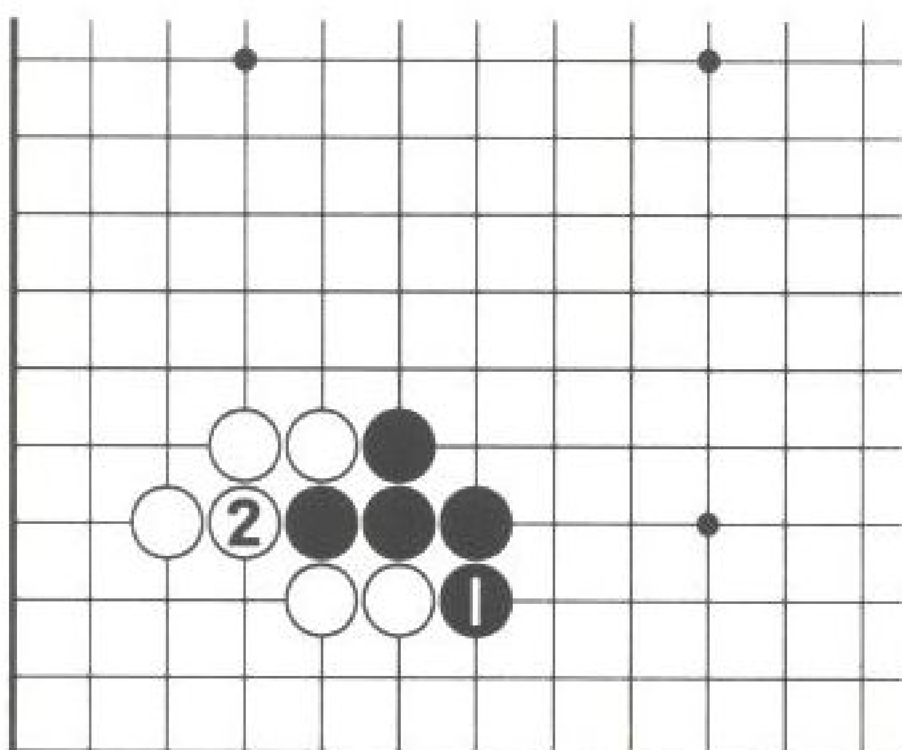
여기서 백6으로 들여다보고 8로 움직인 것이 노림의 하나지만 사실은 욕심이 지나치다. 그렇지만 흑이 자칫 응수를 잘못하면 되레 낭패를 본다. 완전한 퇴치까지에는 여러 가지 장벽을 돌파해야 한다.



1도

1도 (정석이후)

△로 호구 쳤을 때 백이 이 부분을 계속해서 둔다면 1·3으로 실리를 차지하거나 A 이하로 세력을 쌓는 구상 등 두 가지 방법이 있다.

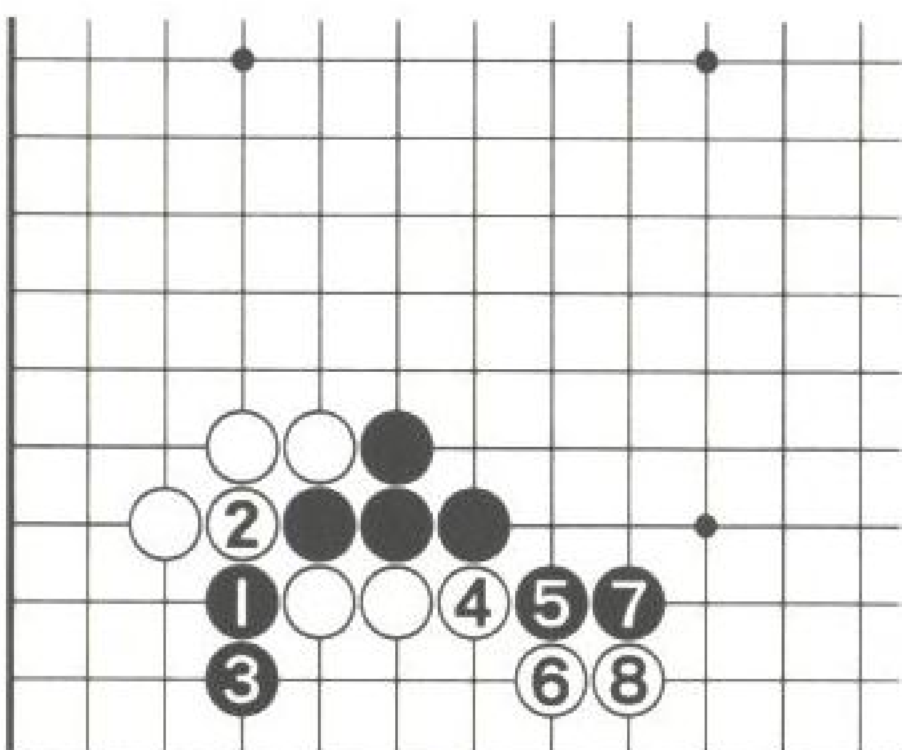


2도

2도 (함정코스1)

그럼 본제로 들어가, 흑1로 막는 것은 무책임하다.

백2로 치받아 귀의 백집이 크다.

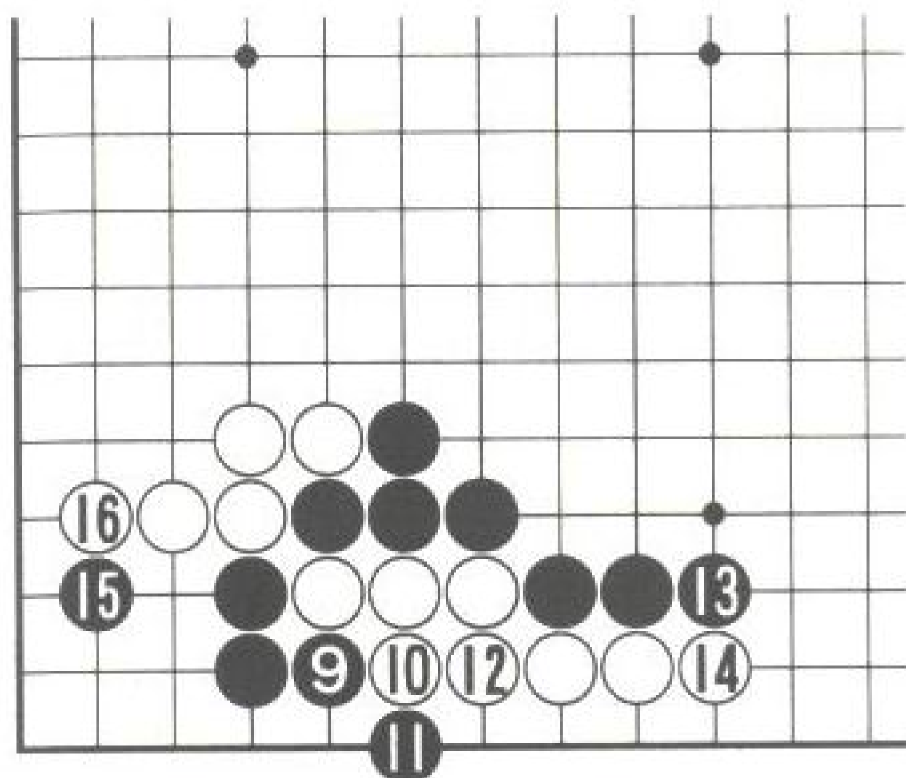


3도

3도 (함정코스2)

흑1로 젖혀나가는 것은 적극적이긴 하나 함정코스. 백2의 끊음에 흑3으로 내려서도 백4로 밀어가 흑이 괴롭다.

흑5의 젖힘에는 백6·8로 밀고 나가고－

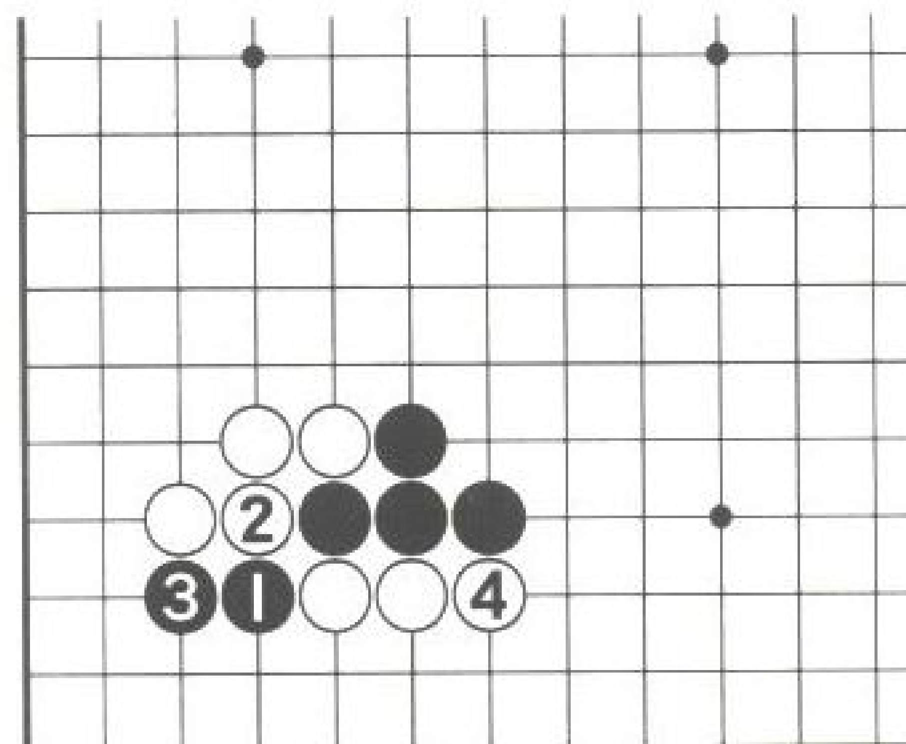


4도

4도 (계속)

흑9·11을 선수한 뒤 13에 뻗으면 백14로 또다시 밀고나간다.

귀의 흑은 15로 두어도 백16으로 막으면 한수를 더 들여도 살지를 못한다. 그리고 흑13을 14에 젖히는 것은 백13에 끊겨 무리. 흑은 마땅한 대책이 없다.

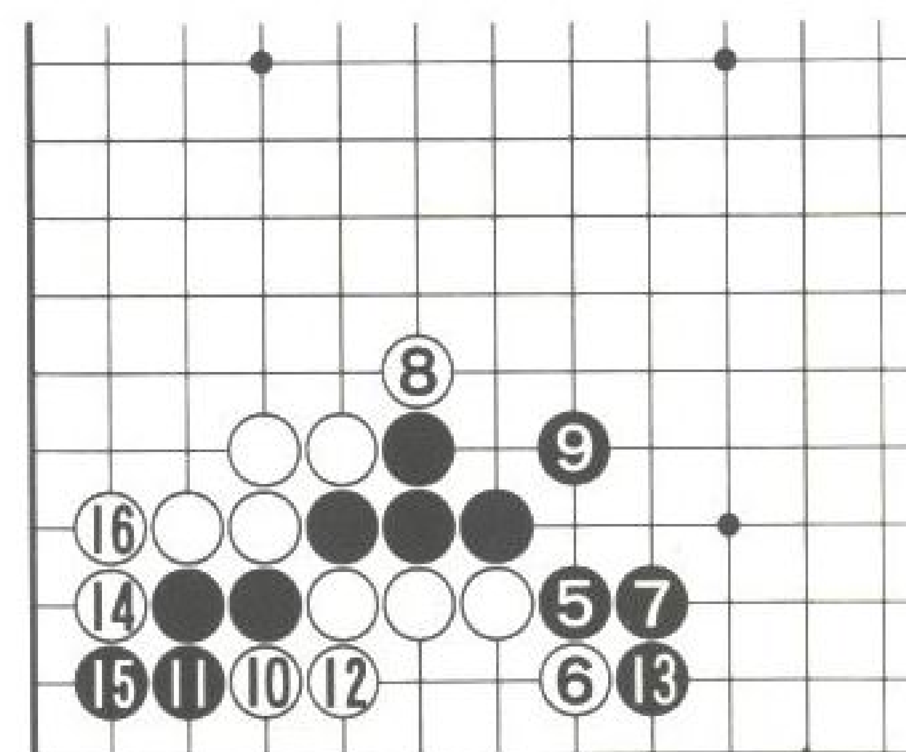


5도

5도 (함정코스3)

흑1에서 3으로 나가는 것도 함정의 굴레를 벗어나지 못한다.

백4로 나가면 중앙 넉점의 공배가 꽉 메워져서 부자유스런 모습이다.

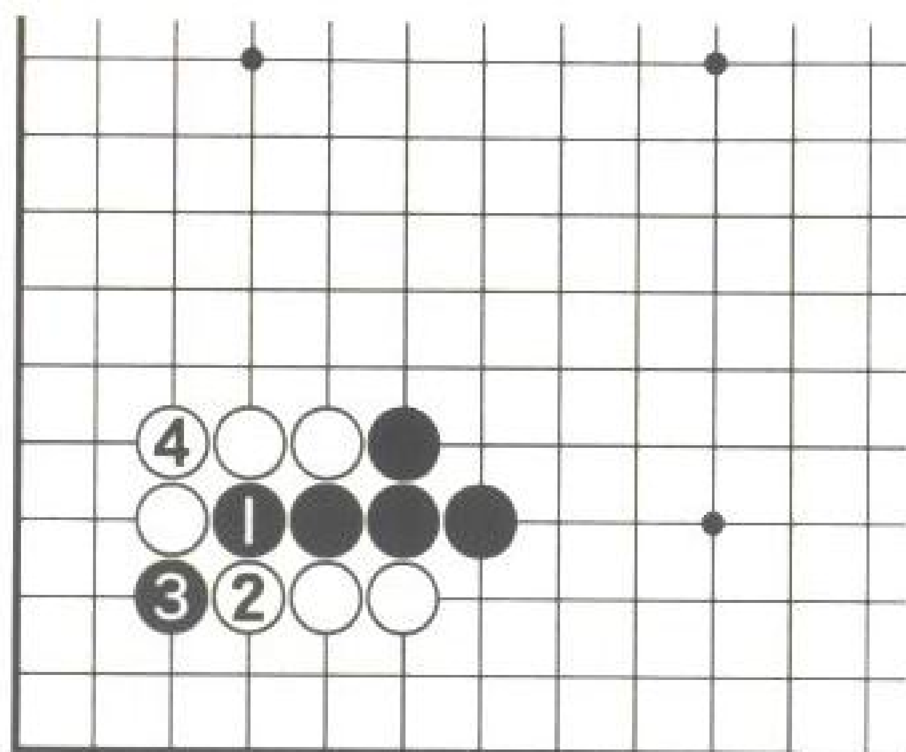


6도

6도 (계속)

흑5로 젖히면 백6을 이용하고 나서 10 이하로 귀의 흑을 핍박한다. 16까지 실리를 크게 취한 백이 만족스럽다.

수순중 흑13으로 귀에 두는 것은 백13으로 밀어가 흑이 더욱 나쁘다.

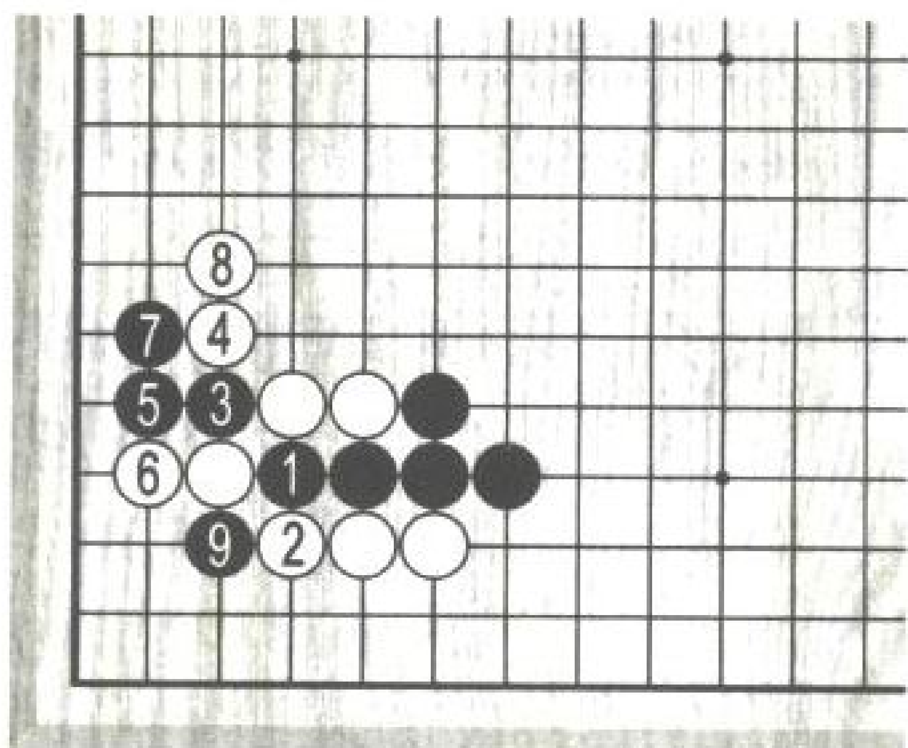


7도

7도 (함정코스4)

마지막으로 살펴볼 방책이 흑1로 부딪치는 수.

하지만 백2때 흑3쪽을 끊어서는 안 된다. 백4로 꽉 잇고 나면 흑은 다음 응수가 없다.

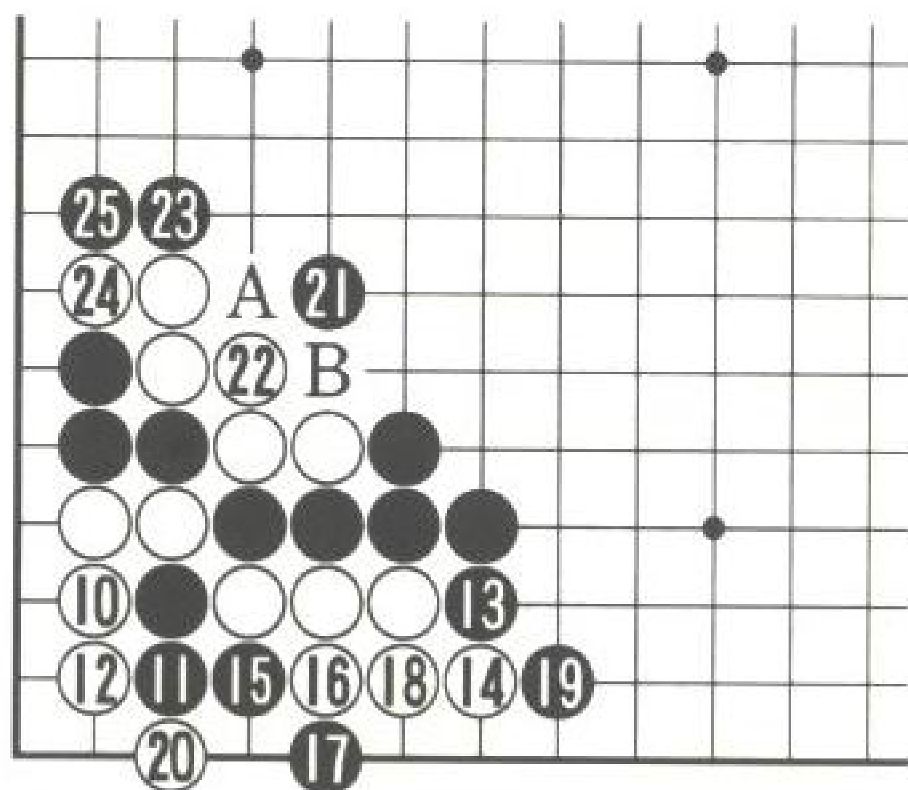


8도

8도 (퇴치)

올바른 퇴치법은 흑1 다음 3쪽을 끊는 수.

백도 4로 몰고 6으로 막는 것이 최강인데 흑7에서 9의 끊음으로 대처한다.

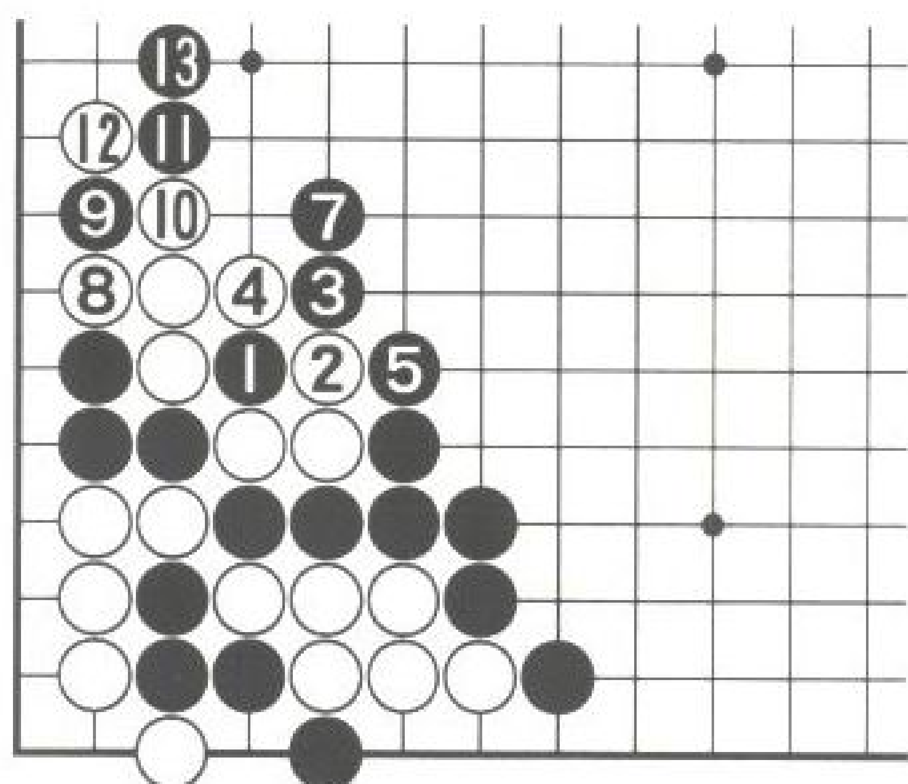


9도

9도 (계속)

백10·12는 절대의 응수. 여기서 흑13에서 19까지 출구를 봉쇄하는 것이 사석작전의 제1탄. 이어서 흑21에서 25까지가 제2탄의 사석작전이다.

귀의 백집은 20집이 채 못되는데 비해 흑은 후수지만 A, B도 들어 엄청난 두터움이다.

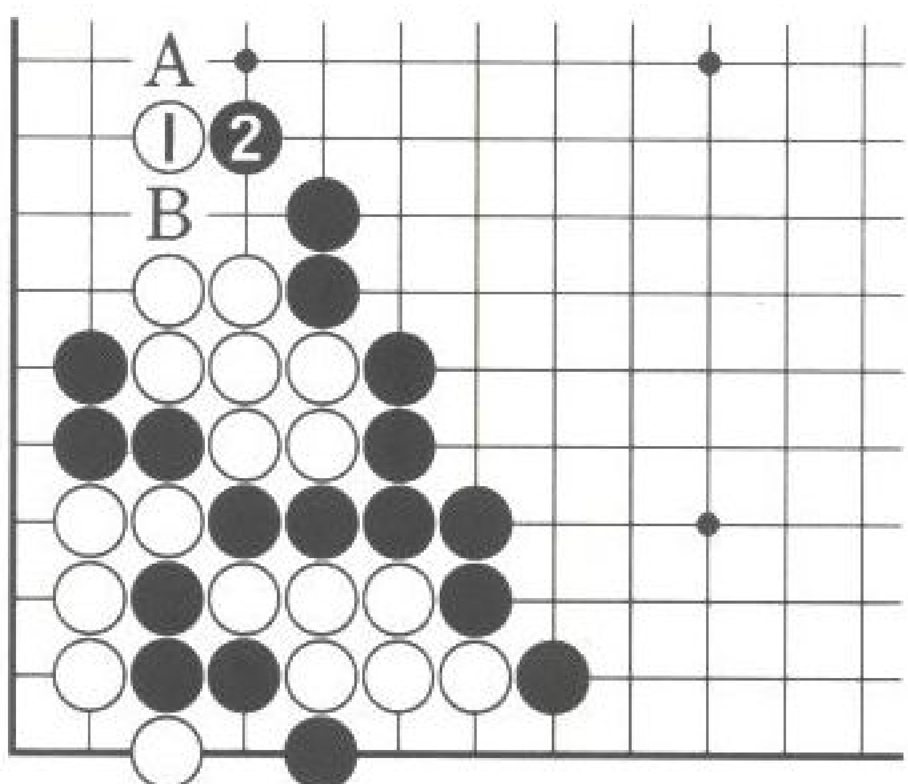


10도 ⑥…❶

10도 (축관계)

흑은 축이 유리하다면 1(9도 흑21)로 끊는 강수가 성립한다. 백2가 절대일 때 흑3의 돌려침이 포인트. 백4는 어쩔 수 없으며 흑5·7로 외세를 다진다.

백8에 흑9도 잊지 말아야 할 맥점. 흑세력이 점점 웅대해진다.

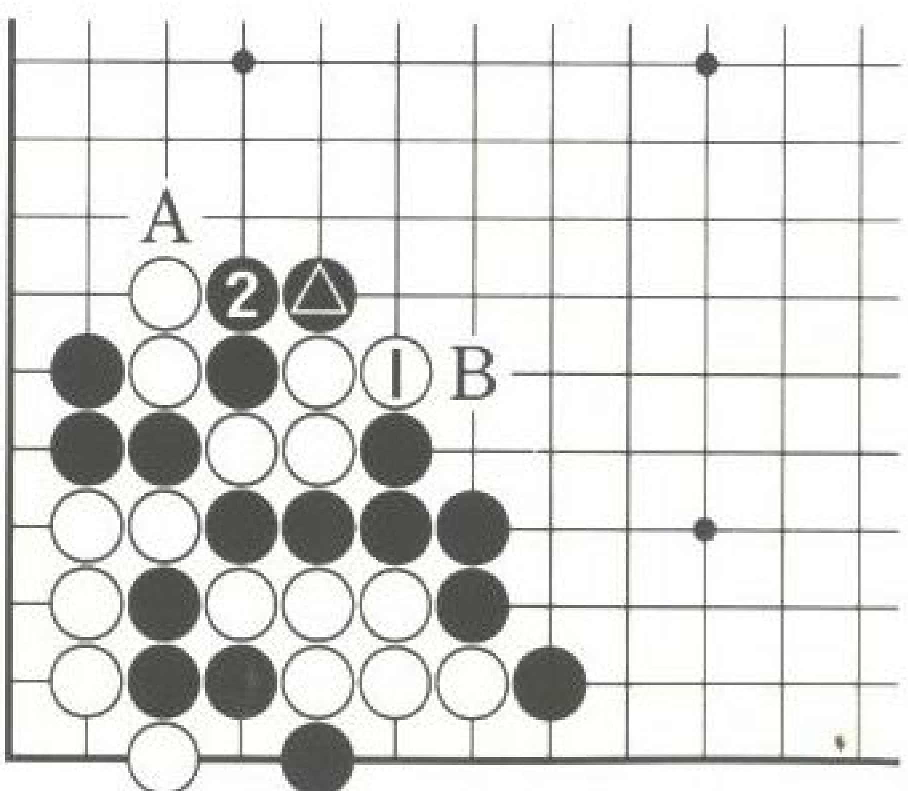


11도

11도 (참고)

전도 백8로는 1로 뛰는 수가 나을 것 같지만 흑2의 마늘모붙임을 당해 더욱 나빠진다.

이후 백A는 흑B가 있어 불가하다.

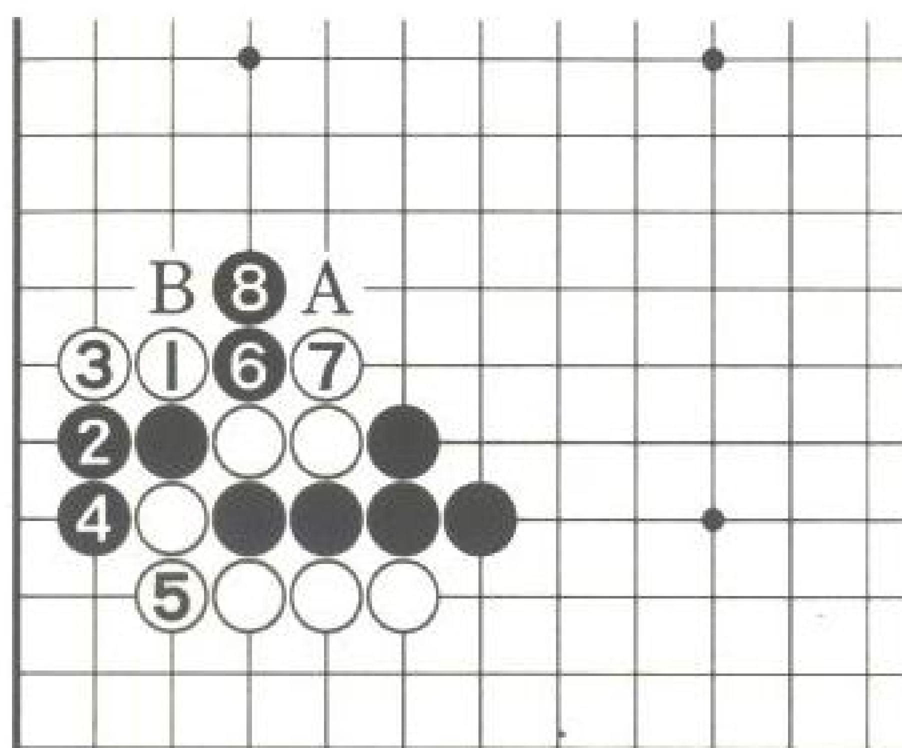


12도

12도 (축이란)

10도의 축에 대한 설명.

△로 돌려쳤을 때 만일 백1(10도 백4)로 나갔다가는 흑2로 이어 흑A로 잡는 수와 흑B로 모는 축이 맞보기. 바로 흑B의 축을 말하는 것이다.

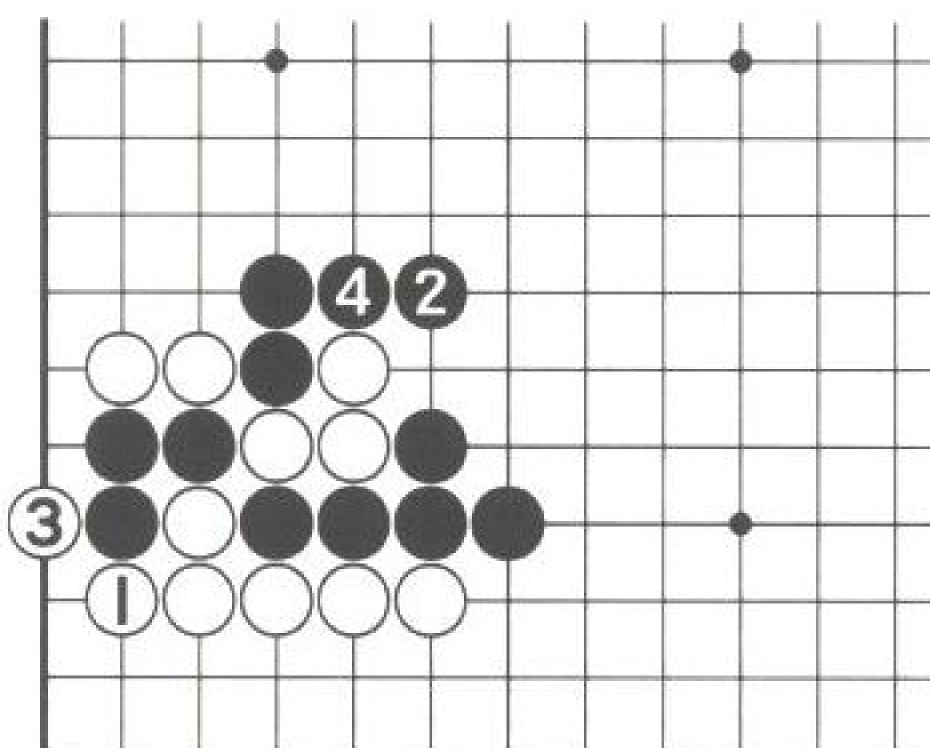


13도

13도 (변화)

이번에는 백1·3쪽에서 막는 변화. 이것은 축이 유리해야 하는 전제조건이 따른다.

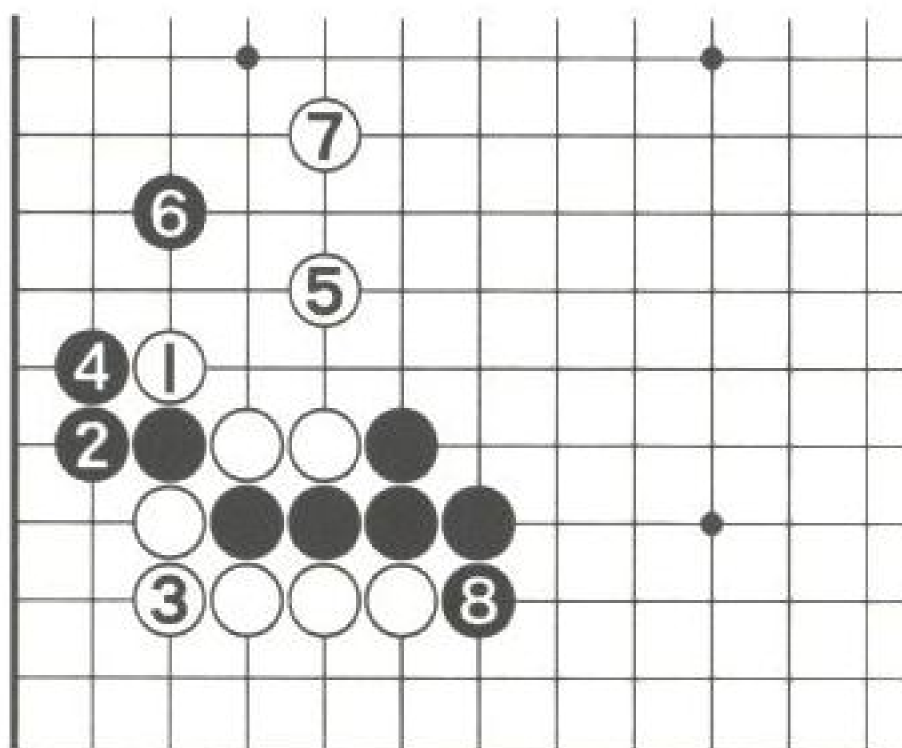
가령 백이 축이 불리하면 흑4에서 6·8로 끊고나가게 돼 속수무책. 흑A의 축과 흑B의 잡음이 맞보기이다.



14도

14도 (축이 불리해도)

흑은 축이 불리해도 백1에 흑2로 조여붙이는 수단이 있어 아프지 않다. 석점은 잡히지만 두터움으로 충분히 상쇄된다.



15도

15도 (변화)

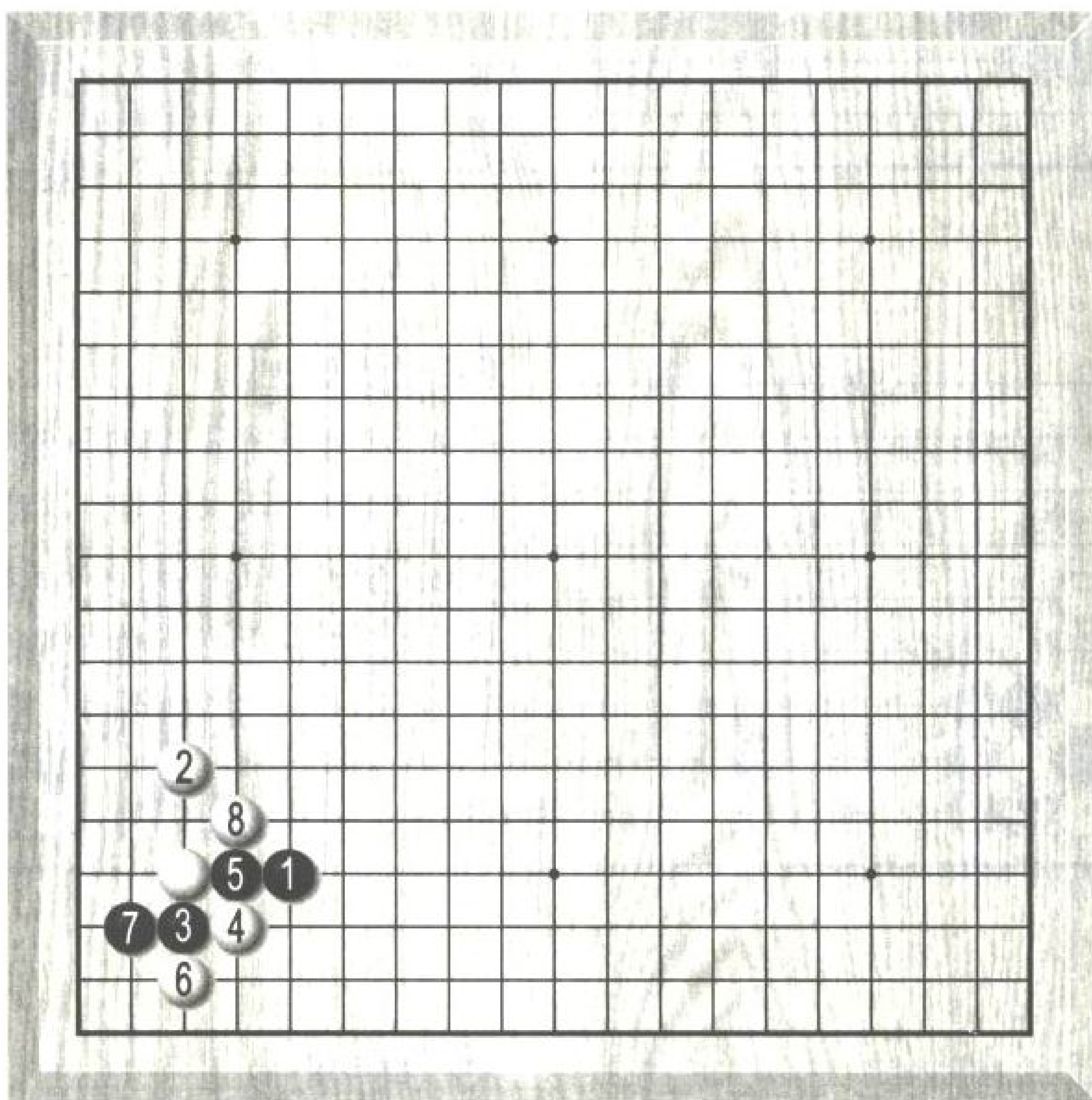
백1에서 3으로 잇는 변화.

이것에는 흑4로 꼬부리고 백5에는 흑6의 날일자가 좋은 행마이다. 백7의 보강을 게을리할 수 없을 때 흑8로 막아 귀쪽 백의 핍박을 엿본다.

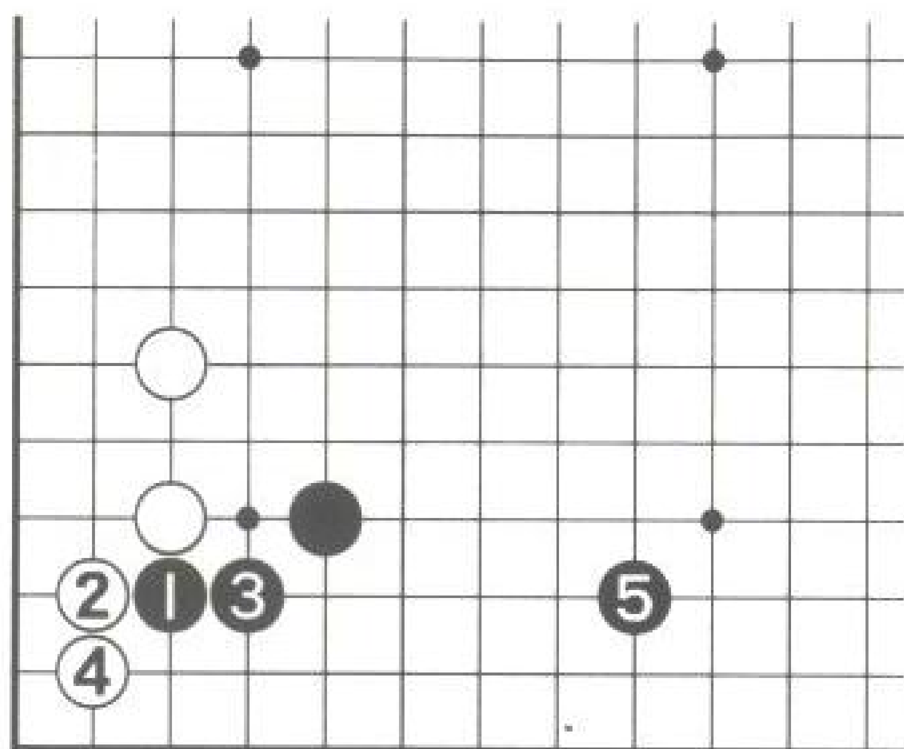
5형

견실함을 바탕으로

● 흑차례



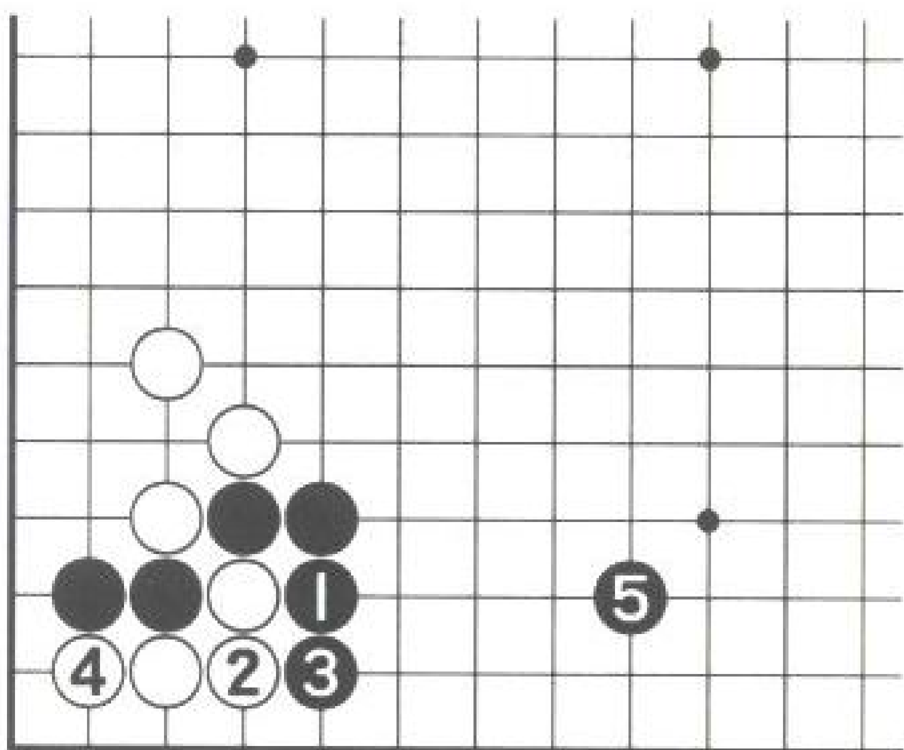
흑1의 높은걸침에 백2의 한칸은 견실한 응수. 견실한 만큼 힘이 강하다. 백은 그 강한 힘을 바탕으로 함정을 걸어왔다. 흑3의 붙임에 백4에서 8까지의 완강한 반발이 그것. 단지 귀에서 사는 것만 이라면 어려울 게 없지만-



1도

1도 (기본정석)

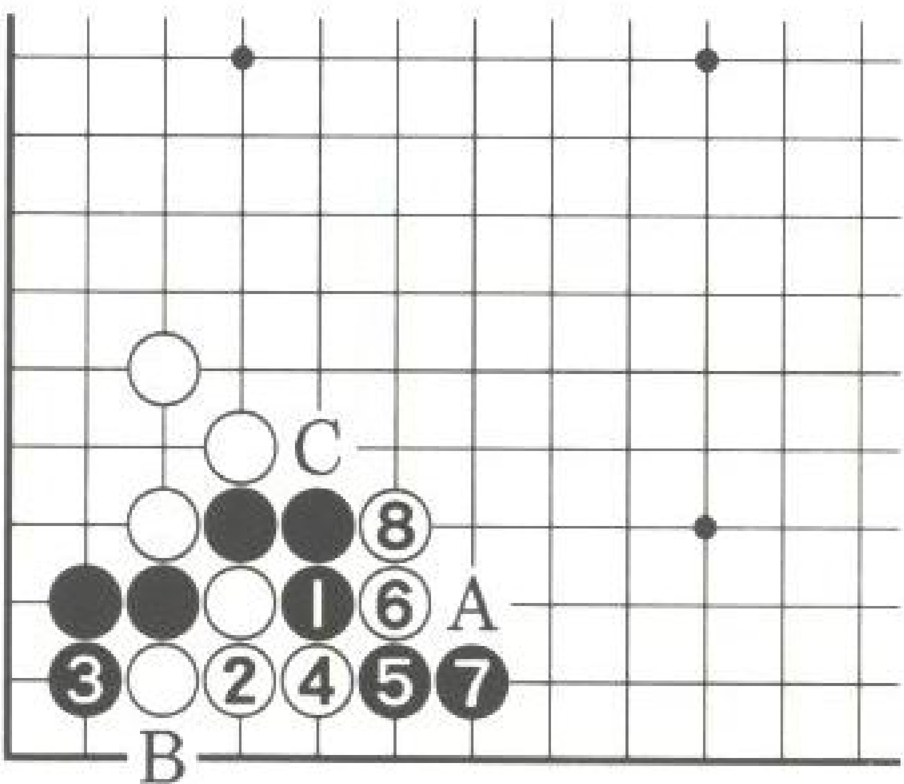
흑1로 붙였을 때 백2에서 흑5까지가 일반적인 기본정석이다.
백은 이것을 꺼리고 일종의 주문을 건 것인데—



2도

2도 (함정코스1)

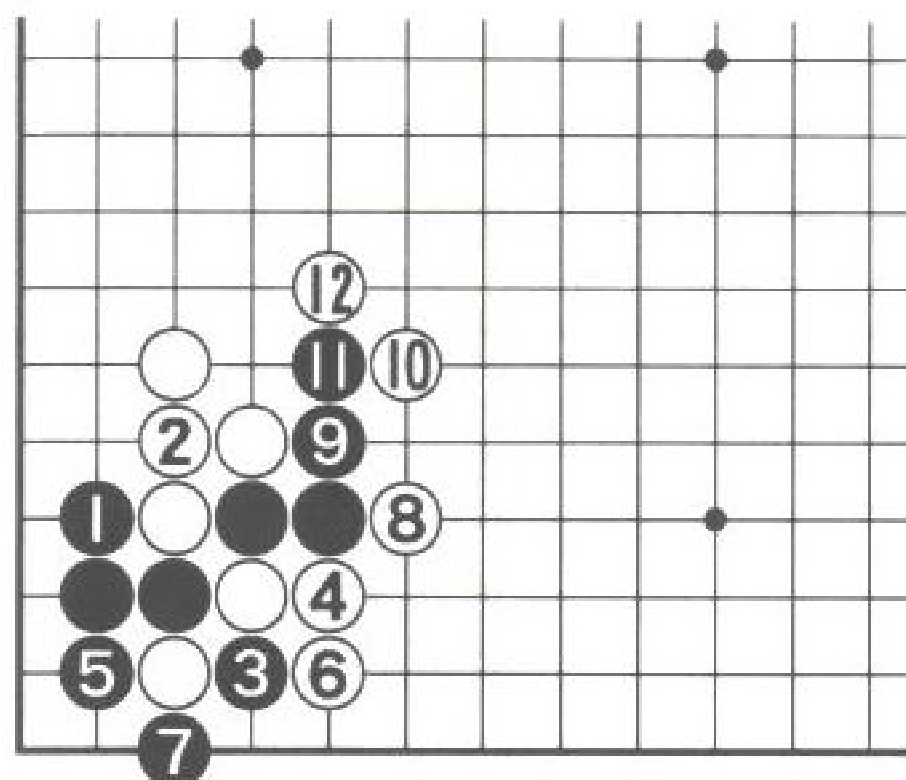
선수랍시고 선선히 흑1·3을 결정해버리는 것은 마음이 너무 후하다.
흑5로 벌리면 하변은 안정되지만 귀의 백집이 포동포동 살이 붙었다.



3도

3도 (축관계)

흑1로 몰고 3쪽에서 막는 것은 축관계가 문제시된다.
백4, 흑5, 백6, 흑7은 쌍방 필사의 버팀. 이후 백8로 모는 축이 어떻게 되느냐, 또 백8로 A, 흑B 때 백C로 모는 축이 어떻게 되느냐에 성패가 달렸다.

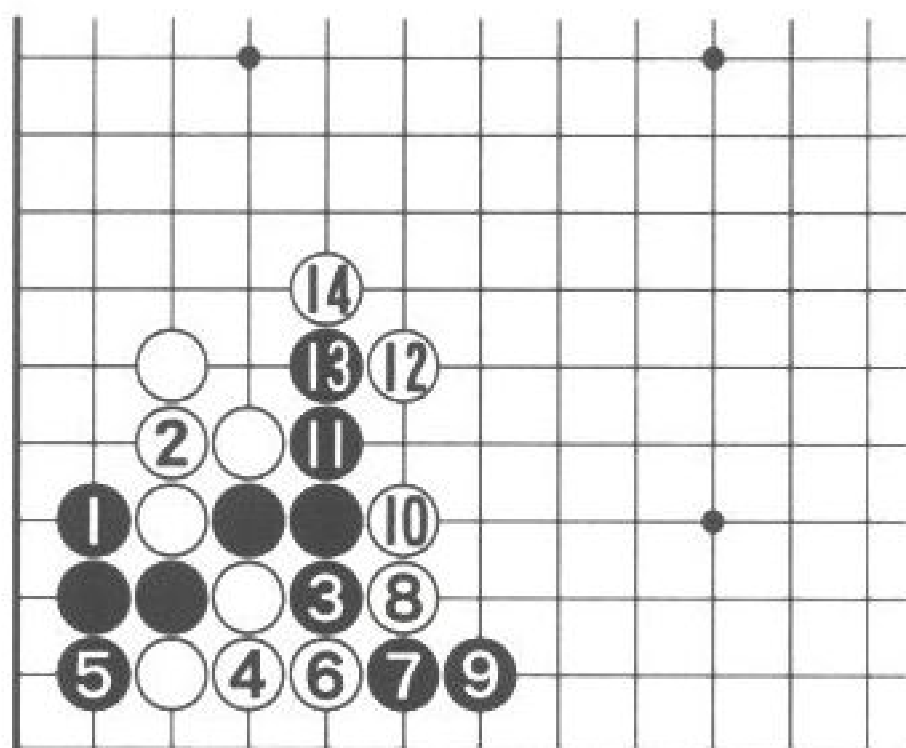


4도

4도 (함정코스2)

단순히 흑1·3·5로 귀를 살리려는 태도도 문제이다.

귀는 살지만 백6에서 8·10의 장문이 성립, 중앙의 요석이 잡혀서는 큰일이다.

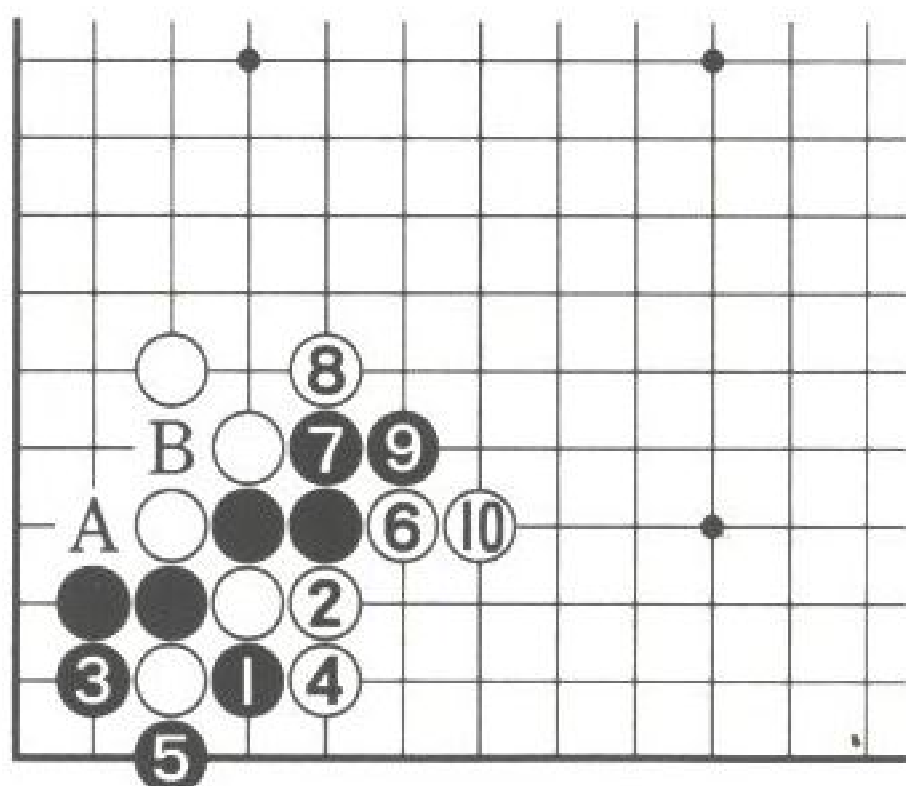


5도

5도 (역시 장문)

흑1, 백2를 교환하고서 흑3·5로 수상전을 시도하는 것은 앞선 3도보다 더 나쁘다.

이번에는 축에 관계없이 백10·12의 장문에 걸려든다.

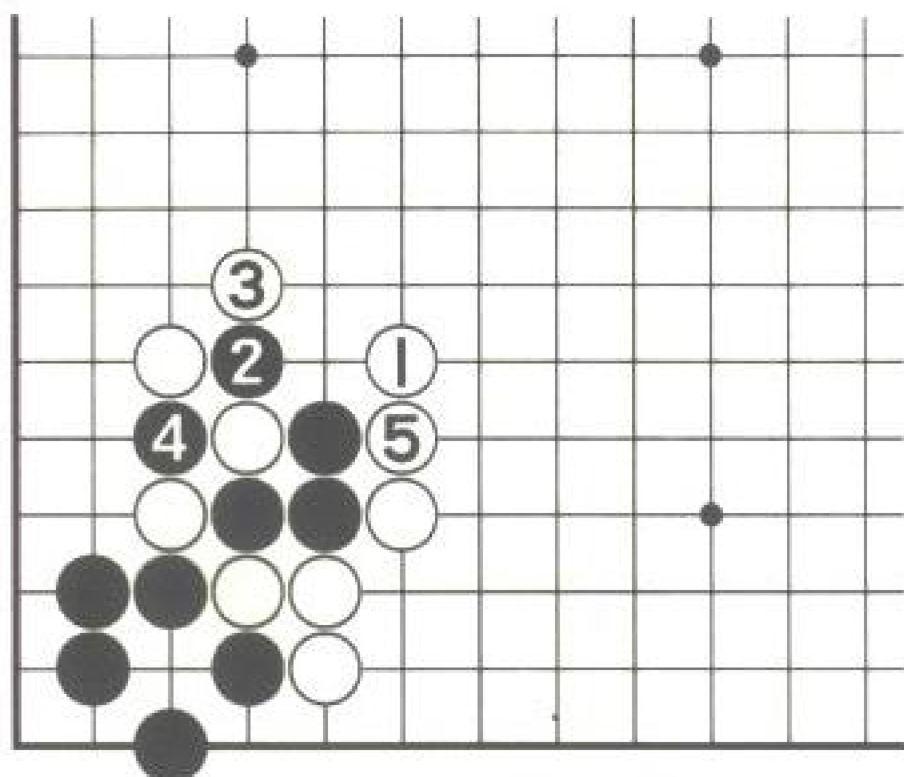


6도

6도 (장문은 면하지만)

흑A, 백B의 교환 없이 흑1·3으로 잡으면 장문의 수모는 면한다.

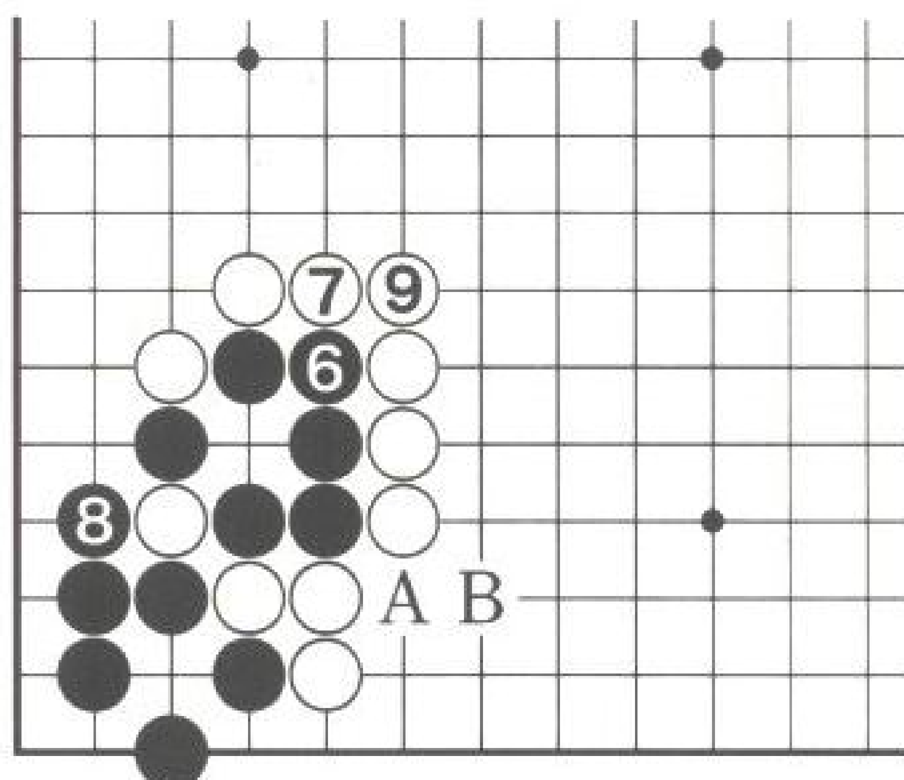
하지만 이것도 백4를 한방 알린 다음 6·8·10의 리듬으로 흑모양이 구겨진다. 게다가 흑은 축이 유리하다는 전제조건을 충족시켜야 한다.


7도

7도 (백, 두터움)

백으로서 간명하게 처리하려면 1(6도 백8)로 씌우는 수단이 있다.

흑2가 있어 장문은 안되지만 백3·5로 두터움을 쌓을 수 있는 것이다.

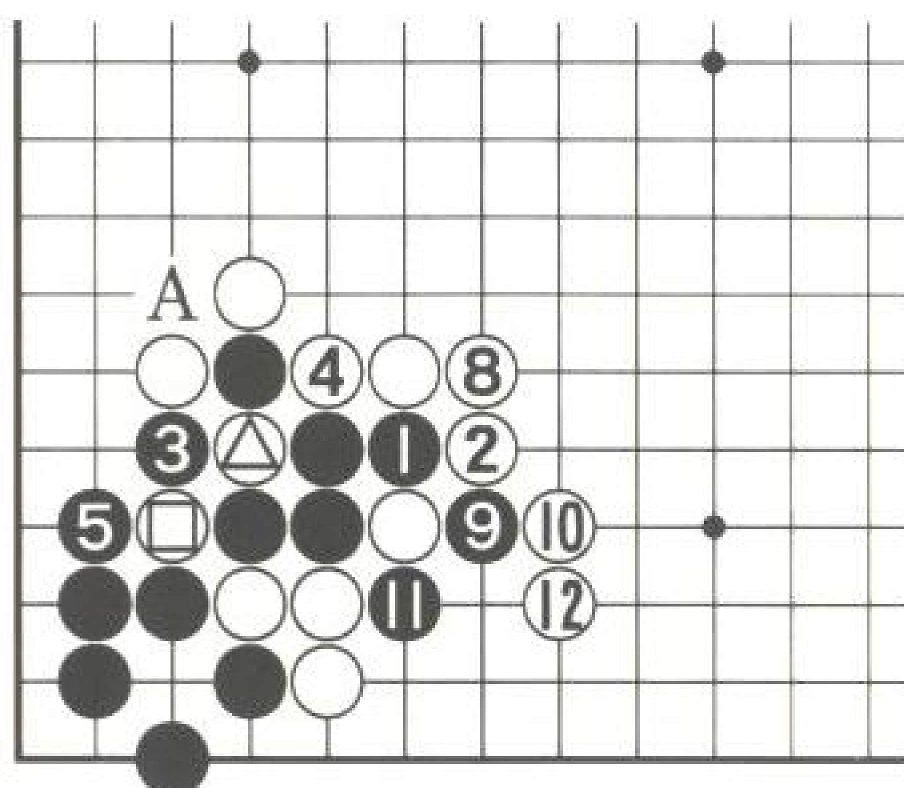


8도

8도 (계속)

계속해서 흑은 6·8로 매듭짓는 정도인데 백9로 꽉 이어 두터움이 우렁차다.

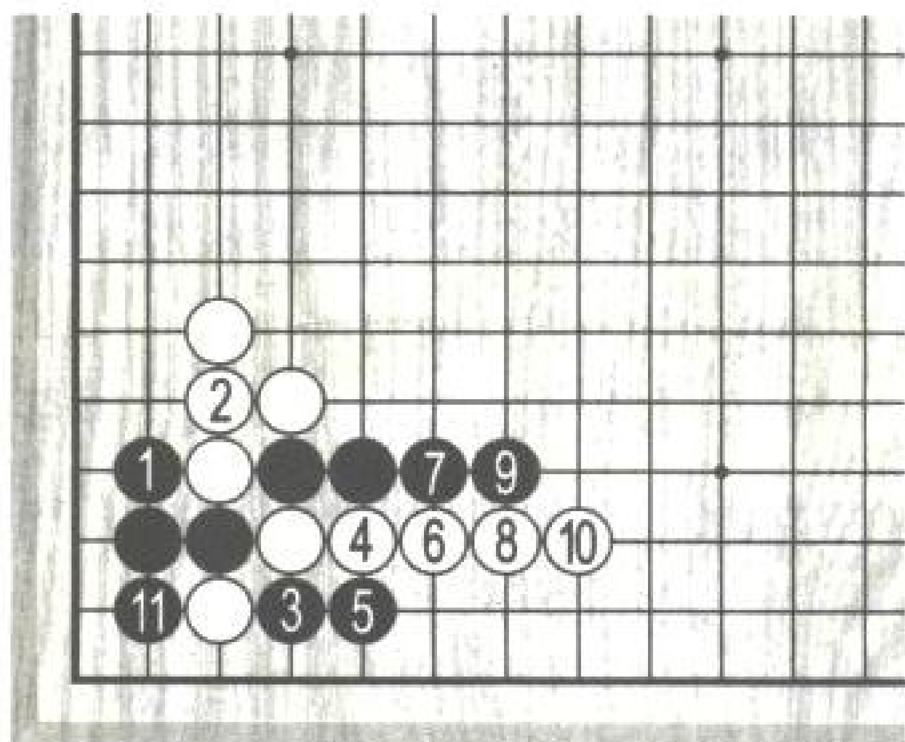
이후 흑A의 끊음에는 백B로 몰아버린다.



9도 ⑥…△, ❼…□

9도 (일장일단)

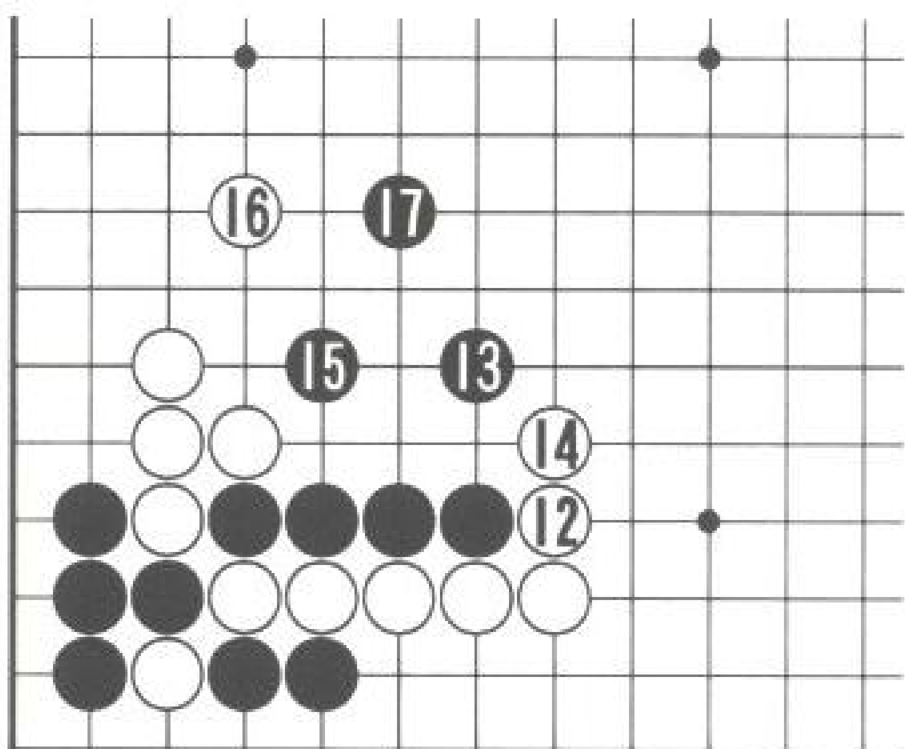
7도 흑4를 1로 나가 흠집을 내는 수도 생각된다. 이것이면 백6이 기분 좋으며 백8쪽을 이어 두터움을 정비한다. 이후 흑9의 끊음에는 백10. 이 그림은 7도에 비해 하변 흑의 실리는 불어났지만 흑A로 끊어잡는 수가 사라져 일장일단이 있다.



10도

10도 (퇴치)

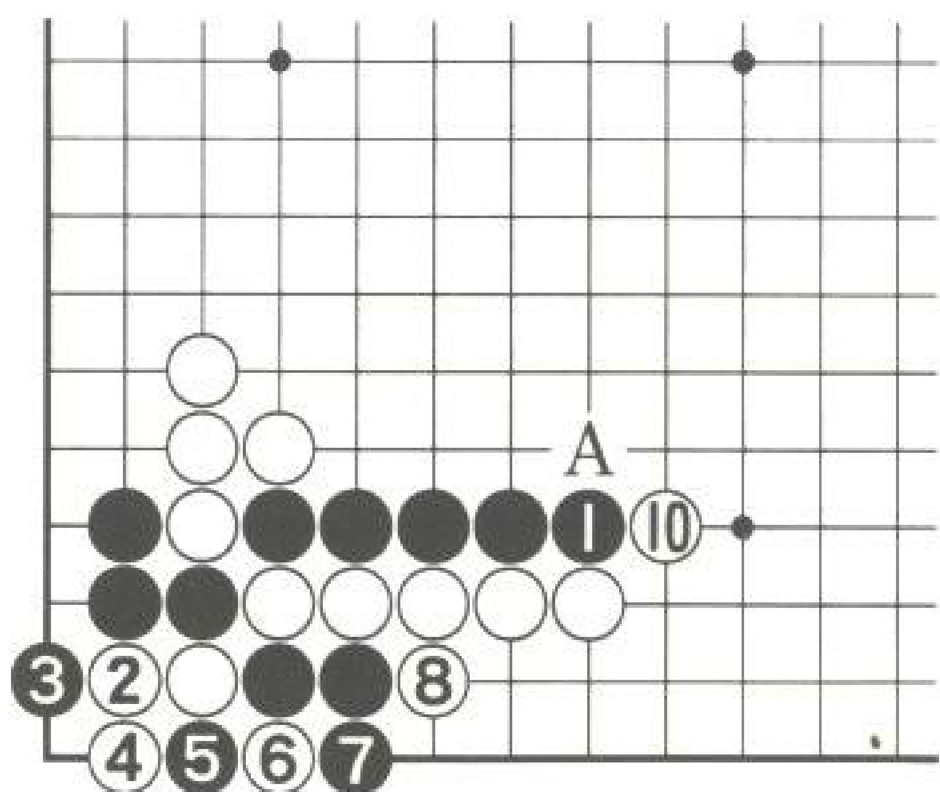
흑1에서 3까지는 앞서 설명한 여러 그림과 다를 바 없는데 여기서 흑5로 몰고, 7·9로 두 번 밀어 중앙을 강화하는 것이 최선의 대응책이다. 백10의 뻗음이 절대일 때 흑11로 몰아잡는 데까지가 정해 코스.



11도

11도 (계속)

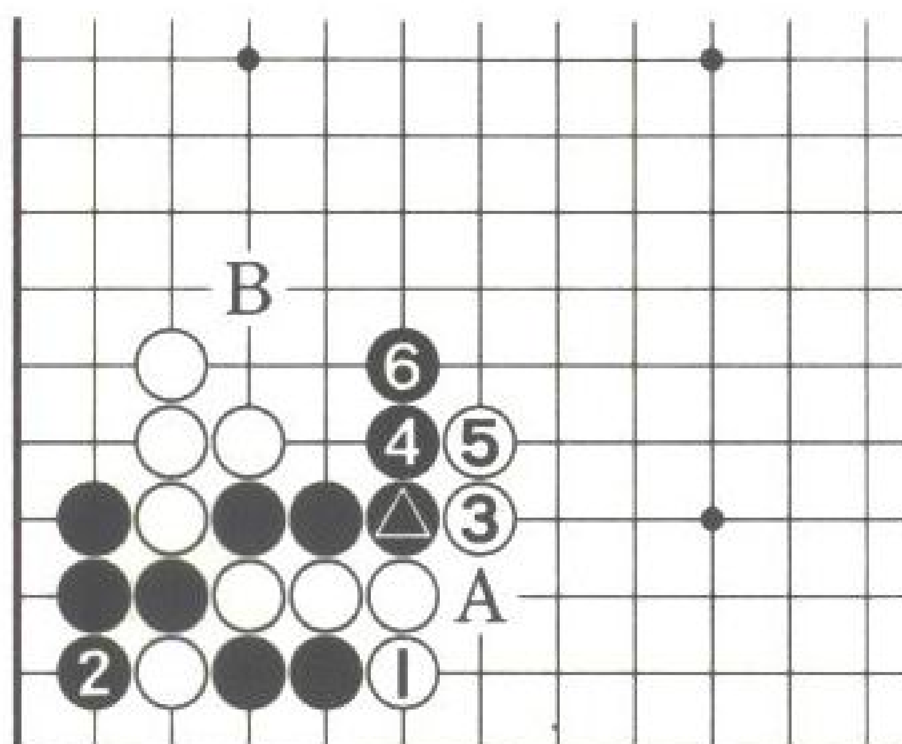
백12로 꼬부리면 흑13으로 뛰고, 백14에는 흑15가 모양의 급소.
17까지 중앙 흑은 백의 공격권에서 벗어난 경쾌한 모습이다.



12도 ❾…❺

12도 (욕심)

흑1(10도 흑11)로 한번 더 미는 것은 백2의 반발을 당한다.
흑3에는 백4가 좋은 응수로 흑은 패를 걸 수밖에 없다. 백10의 패감에 흑이 패를 해소하면 백A로 젖혀 중앙 흑을 핍박한다. 흑은 공배가 메워져 운신하기가 거북하다.

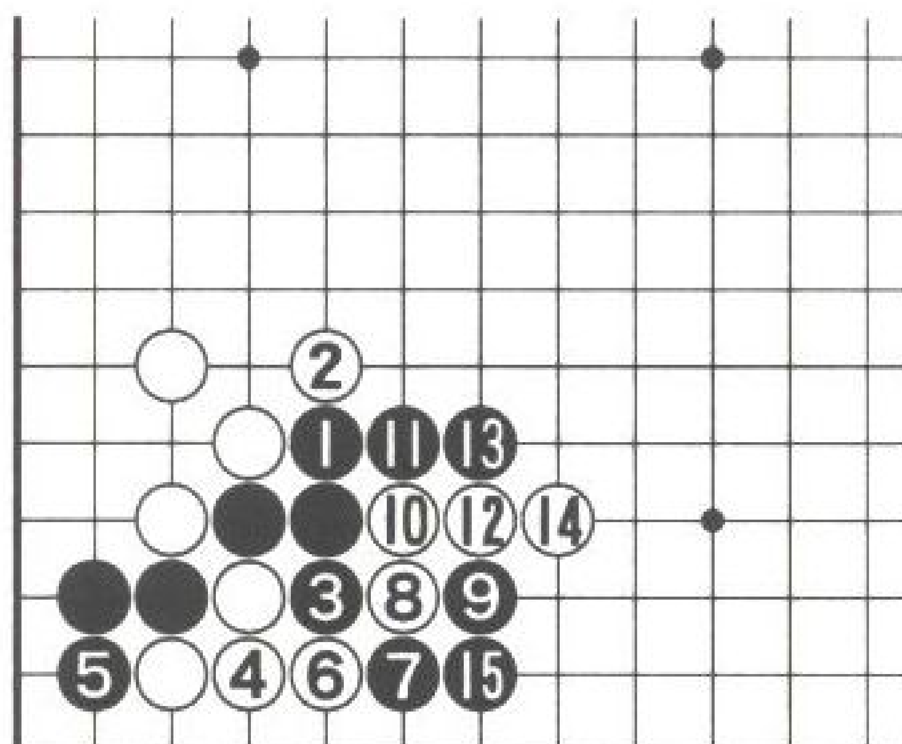


13도

13도 (변화)

●로 밀었을 때 백이 뻗지 않고 1(10도 백8)로 막으면 흑2, 백3·5에 흑4·6은 필연의 응수.

이후 흑은 A로 끊는 수와 B로 왼쪽 백 넉점을 핍박하는 수가 맞보기여서 충분하다.

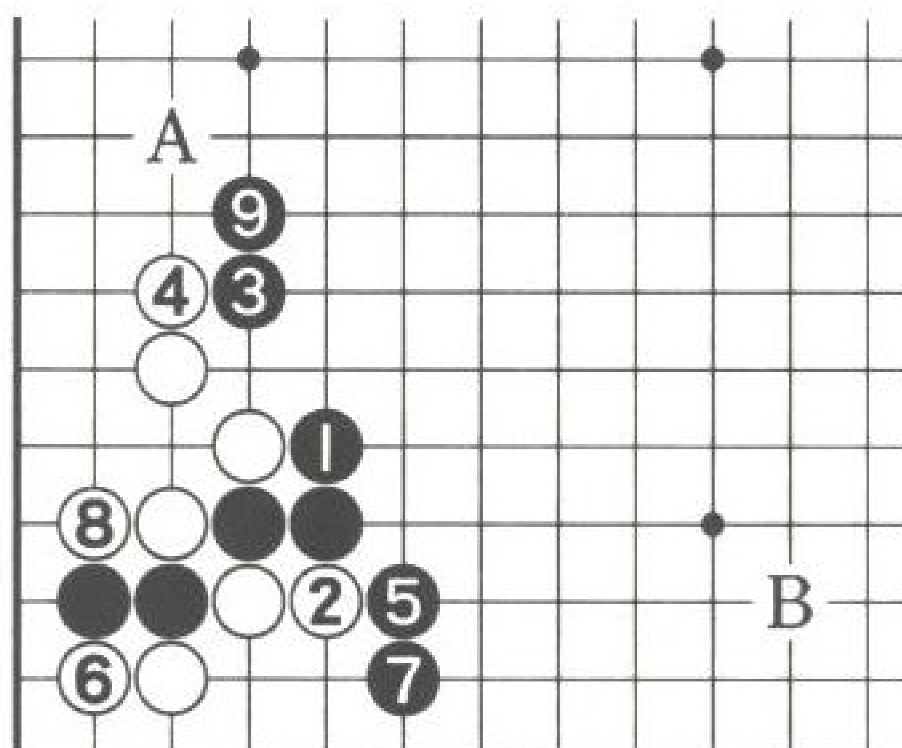


14도

14도 (참고)

참고로 설명해두고 싶은 사항 하나. 백으로서는 처음에 흑1로 밀었을 때의 응수에 주의해야 한다.

무심코 백2로 받다가는 흑3 이하 15까지 수상전에서 지게 된다.



15도

15도 (백의 정착)

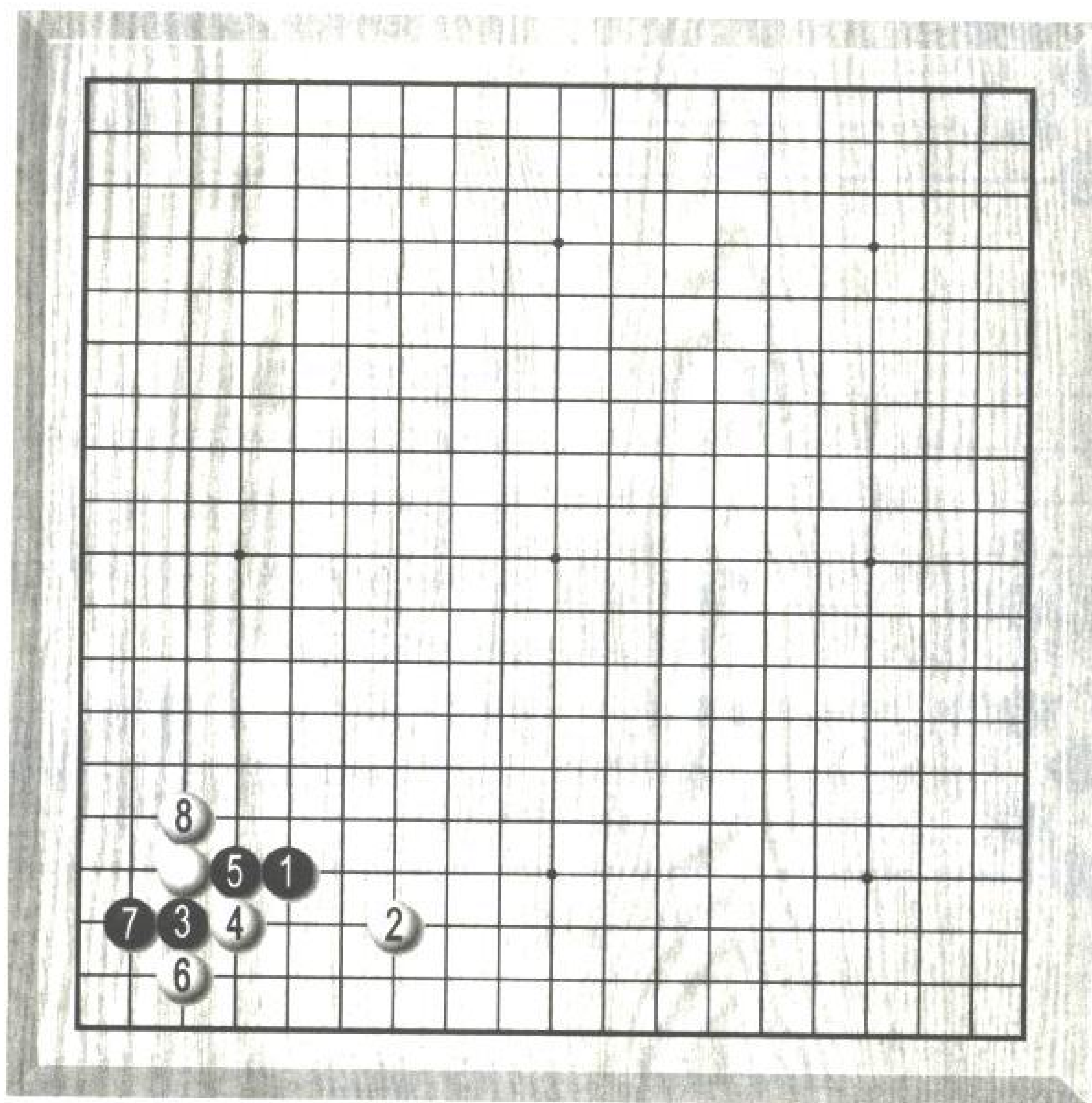
백2로 아래쪽을 보강하는 것이 정착이다. 계속해서 흑3의 씌움이라면 백4로 받고, 흑5에는 백6·8로 지킨다.

흑9 이후 백은 국면에 따라 A 또는 B를 선택한다.

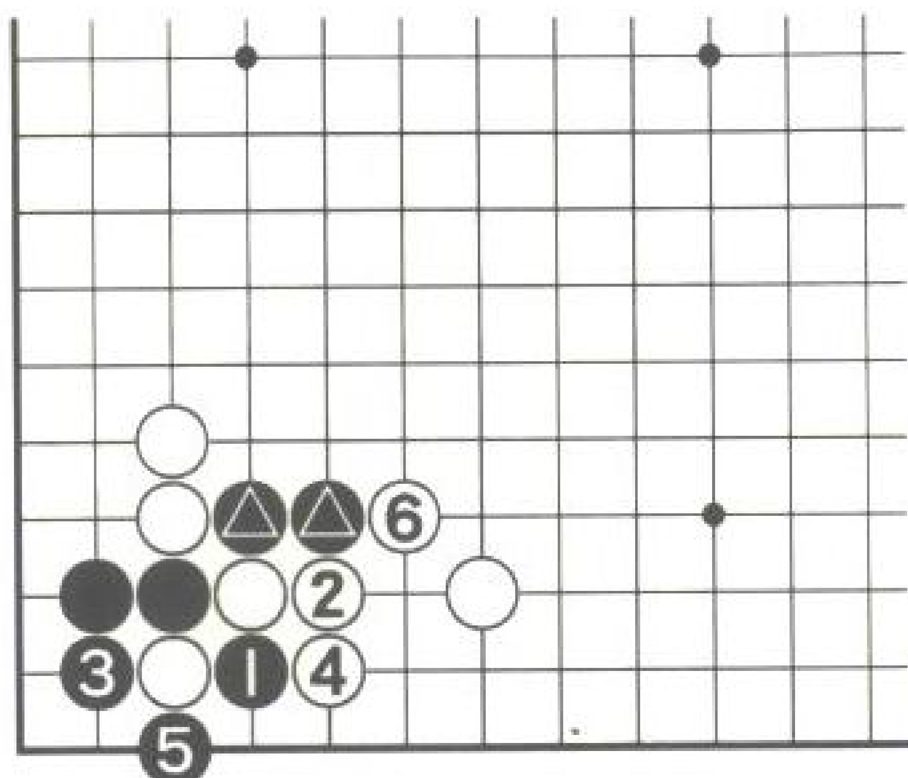
6형

회생타 작전

● 흑차례



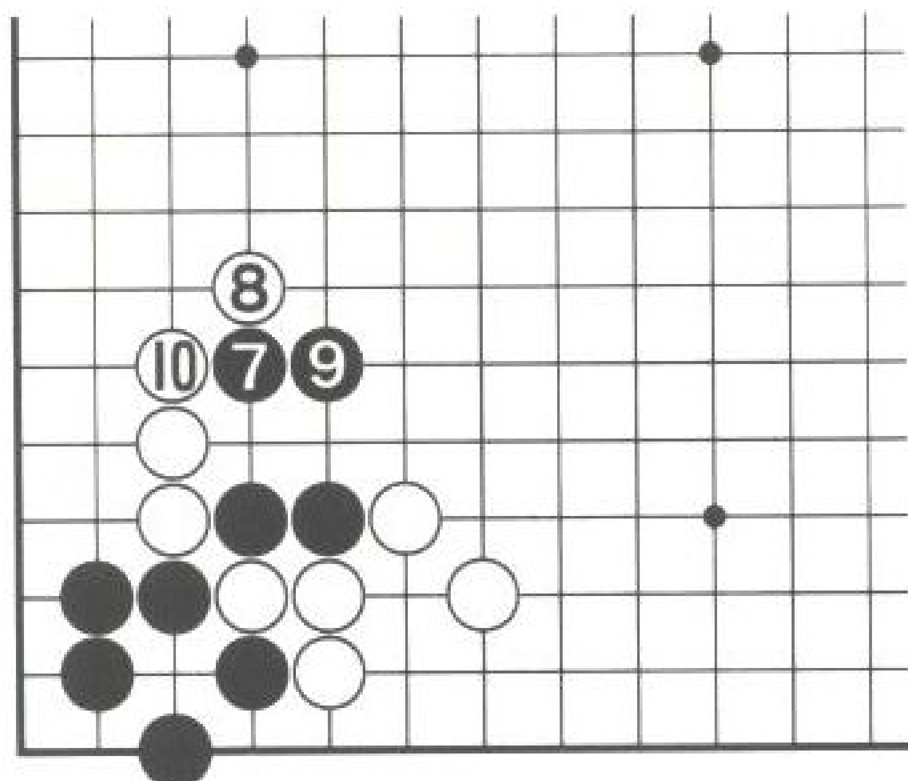
이번에는 백2의 한칸협공, 거기서 흑3·5의 정석 코스에 백6에서 8의 변칙전법. 귀의 흑 두점이 펀치에 몰렸다. 그렇다고 자체에서 삶을 도모하는 것은 좋은 태도가 못된다. 두점을 회생타로 해서 바깥을 굳히는 작전이 좋은 것이다. 그러기 위해서는 약간의 테크닉이 필요하다.


1도

1도 (함정코스1)

흑1·3으로 귀에서 삶을 도모하는 정도로는 만족할 수 없다.

백4를 선수한 다음 6으로 젖히는 자세가 좋아 중앙 ▲ 두점이 시달리게 된다.

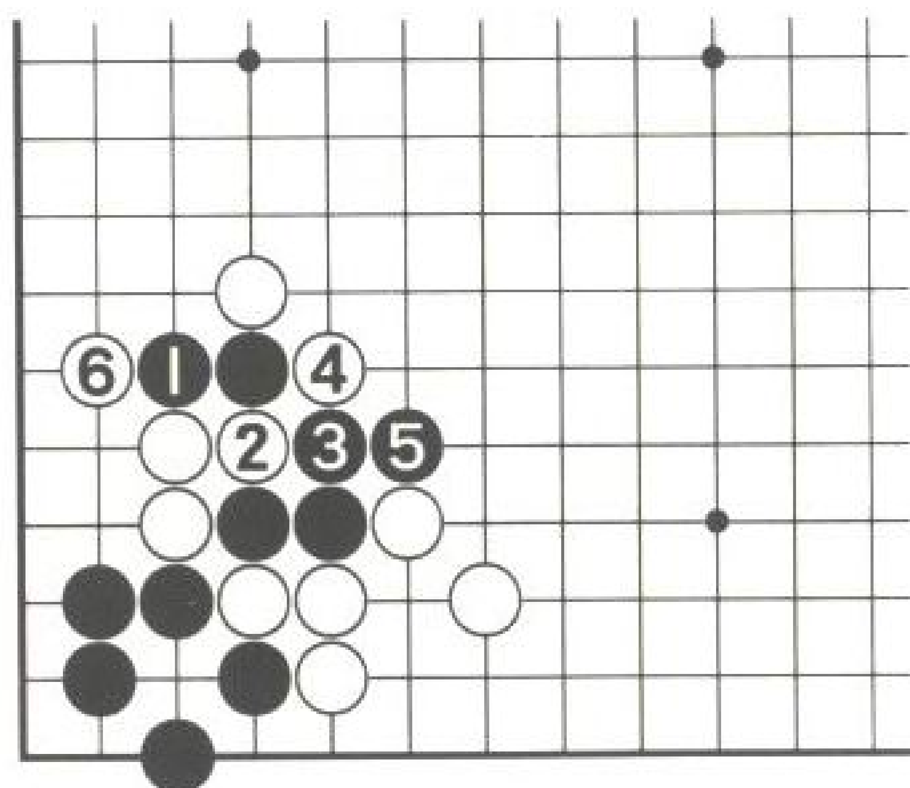

2도

2도 (계속)

전도에 이어서 흑7로 뛰어 일전을 외치면 백8의 붙임이 절호의 맥점.

흑9는 부득이한 후퇴인데 백10으로 튼실하게 연결한다.

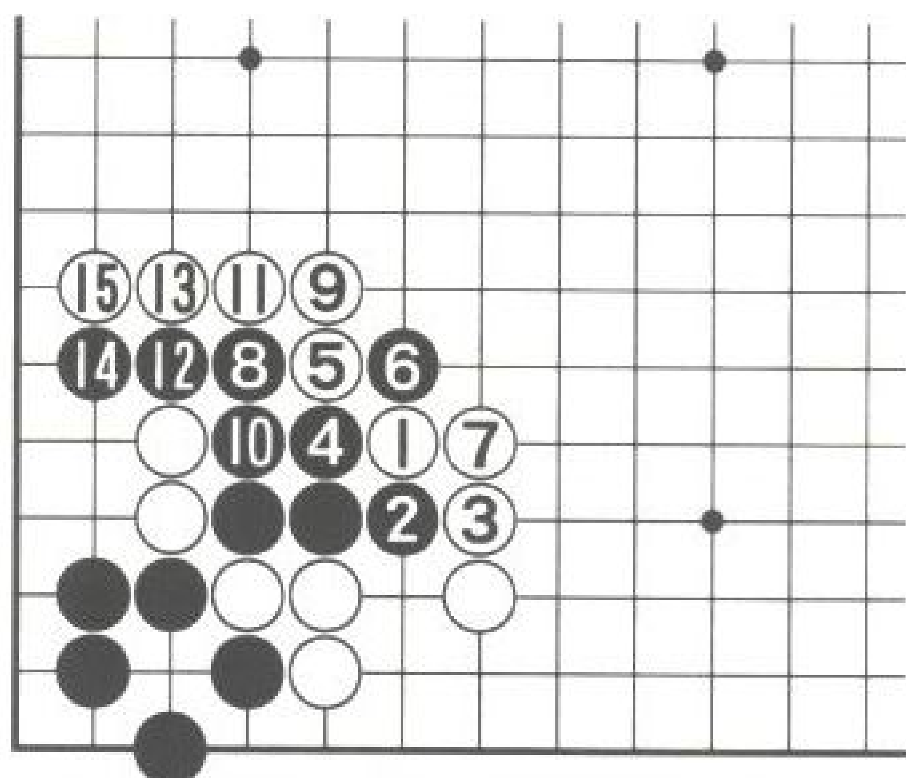
백은 양쪽에서 실리를 벌며 여전히 중앙 흑에의 공격을 엿본다.


3도

3도 (절단)

흑1(2도 흑9)로 반발하면 백2·4가 통렬한 절단이 된다.

흑은 오히려 전도보다 못한 결과가 되고 말았다.

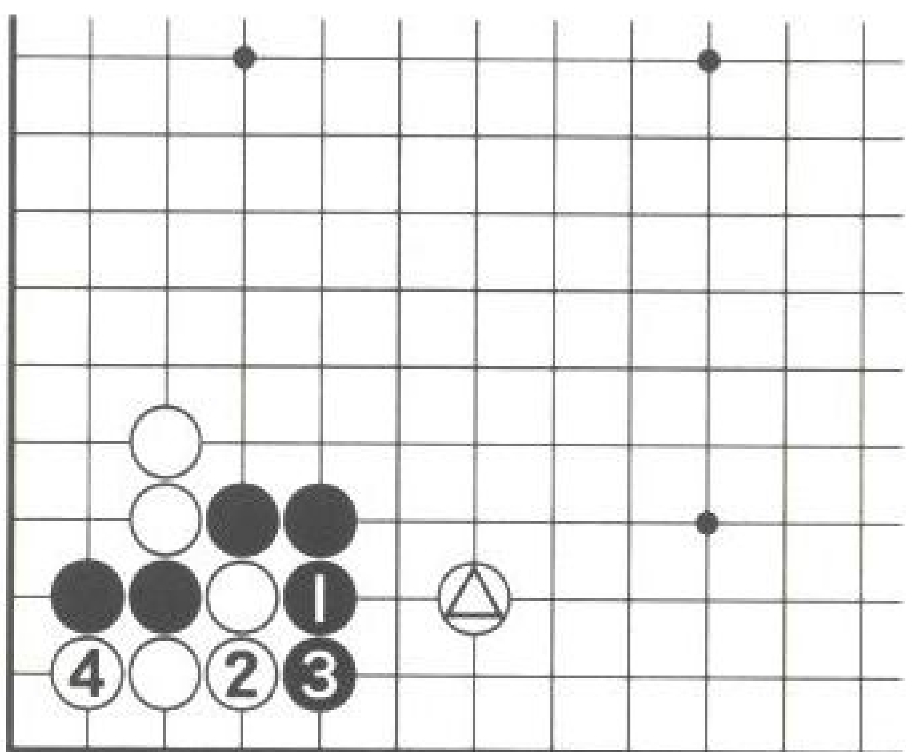


4도

4도 (경우에 따라)

경우에 따라 백1(1도 백6)로 씌우는 수법도 유력하다.

장문은 성립되지 않지만 흑2부터 움직여 나오면 이하의 수순대로 막강한 두터움을 구축할 수 있는 것.

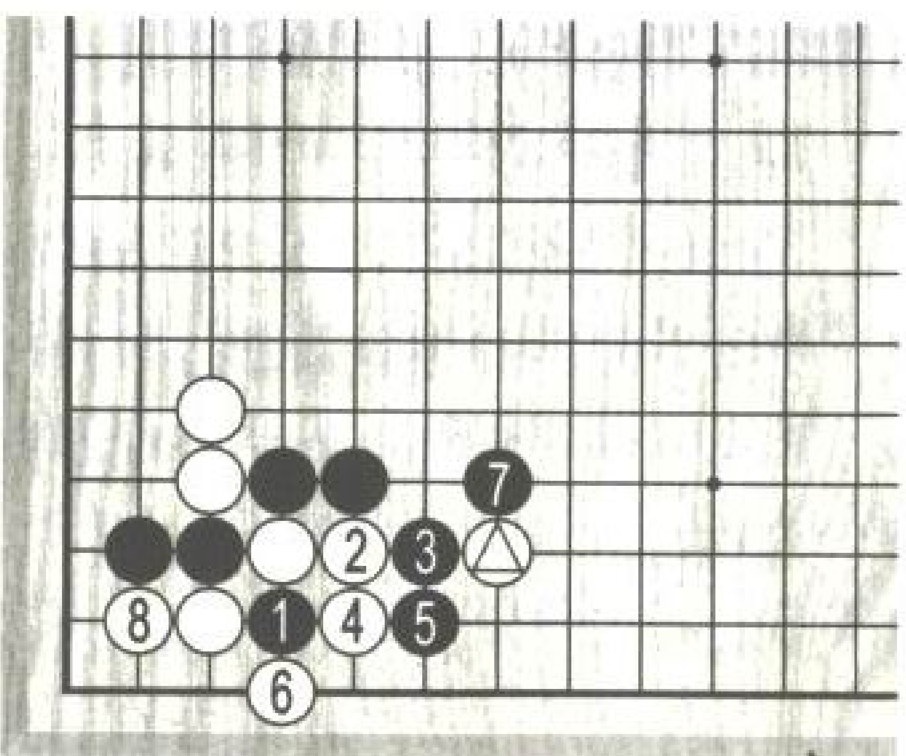


5도

5도 (함정코스2)

흑1·3은 귀의 두점을 사석으로 해서 바깥을 틀어막는 작전.

그러나 이처럼 쉽게 결정하는 것은 무미건조하다. ⓐ에의 영향력이 없을 뿐더러 오히려 ⓐ로부터 여전히 협공을 받고 있는 모습이다.

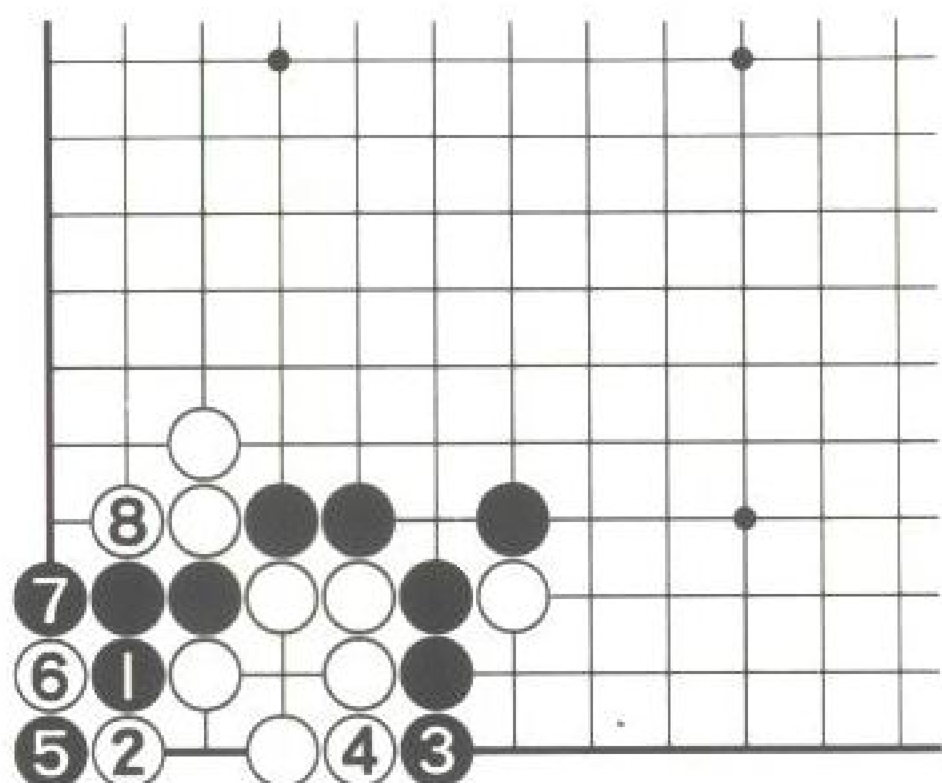


6도

6도 (퇴치)

흑1로 끊고, 그 리듬으로 3·5로 몰아가는 일련의 행마가 고도의 테크닉이다.

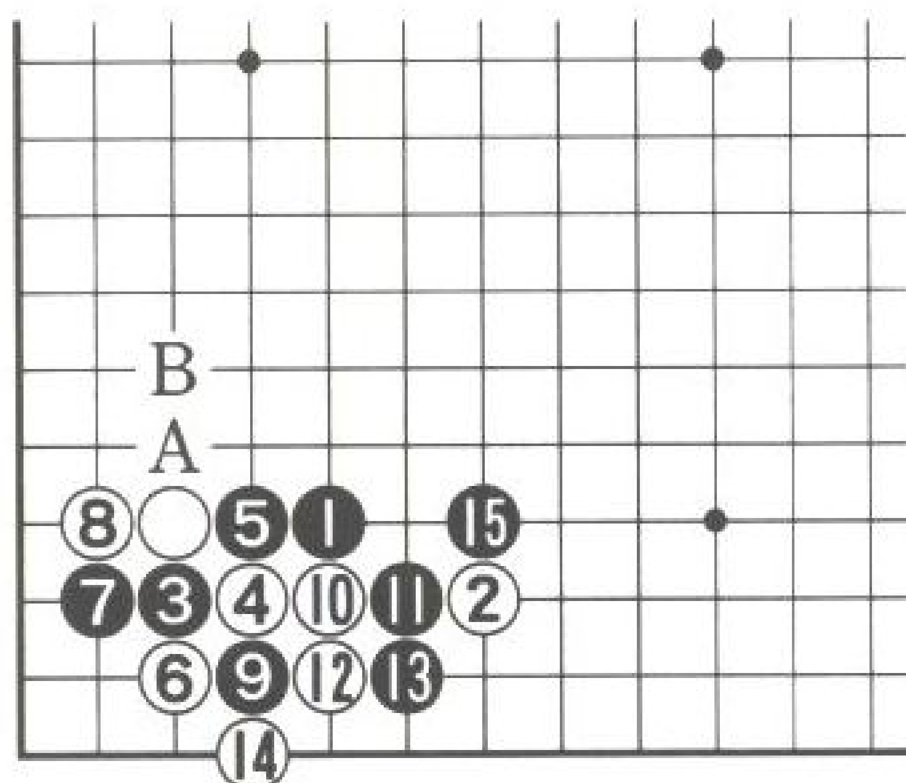
흑은 맥점의 효과로 ⓐ 한점을 확실히 제압했다. 더욱이 백8의 수비를 생략할 수 없어 선수까지 뽑았다.



7도

7도 (꽃놀이패)

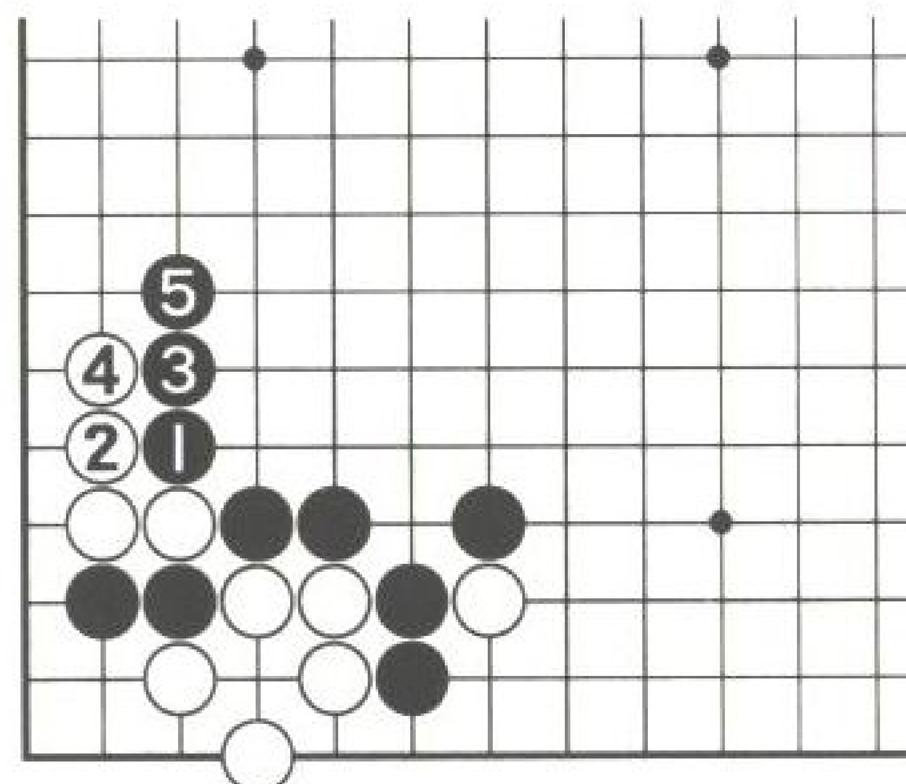
6도 백8을 손빼면 흑1로 움직여 수가 난다.
백2 이하 필연의 수순으로 패가 되는 것. 이것은 흑의 꽃놀이패이므로 백으로선 견딜 수 없다.



8도

8도 (참고)

A의 뻗음이 아닌 백8로 꽉 받는 수에 대한 응수도 알아두어야 한다.
이것 역시 흑9에서 15까지가 올바른 퇴치법이다.
백은 이후 B로 정비하는 정도로, 만일 손을 빼면–


9도

9도 (두텁다)

흑1로 눌러가는 수가 기분 좋다.
흑4의 막음이 선수가 되므로 백4까지의 굴복은 어쩔 수 없는데 흑의 두터움이 대단한 위용을 뽐내고 있다.

7형

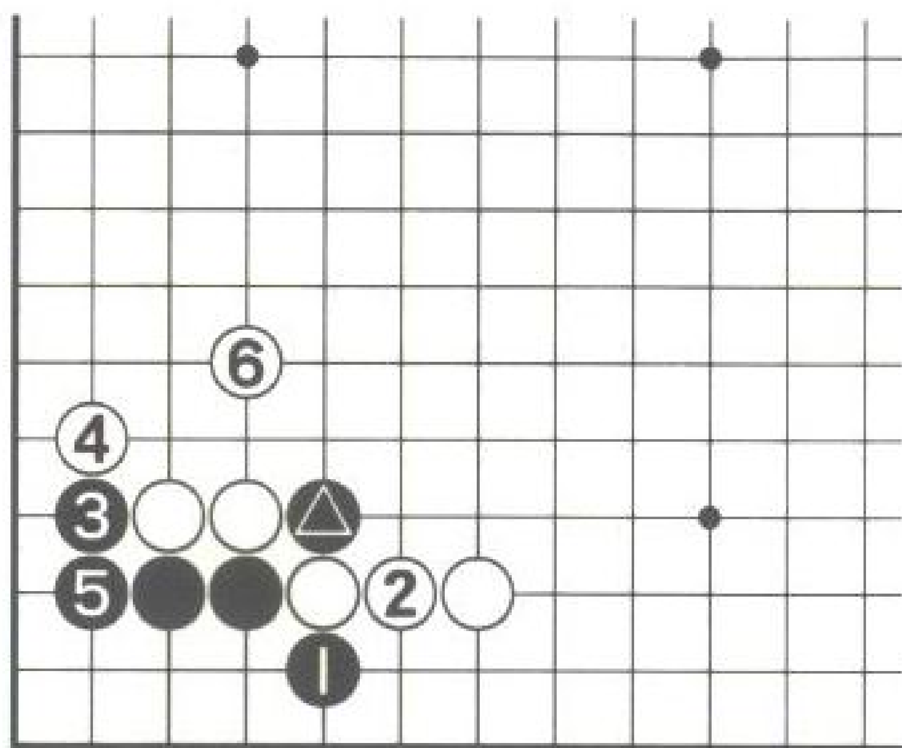
밀쳐도 본전

● 흑차례



흑3의 붙임에 대해 백4로 두점머리를 자청해서 헤딩하고 백6으로 끊어간 것은 행마법상 속된 수이다.

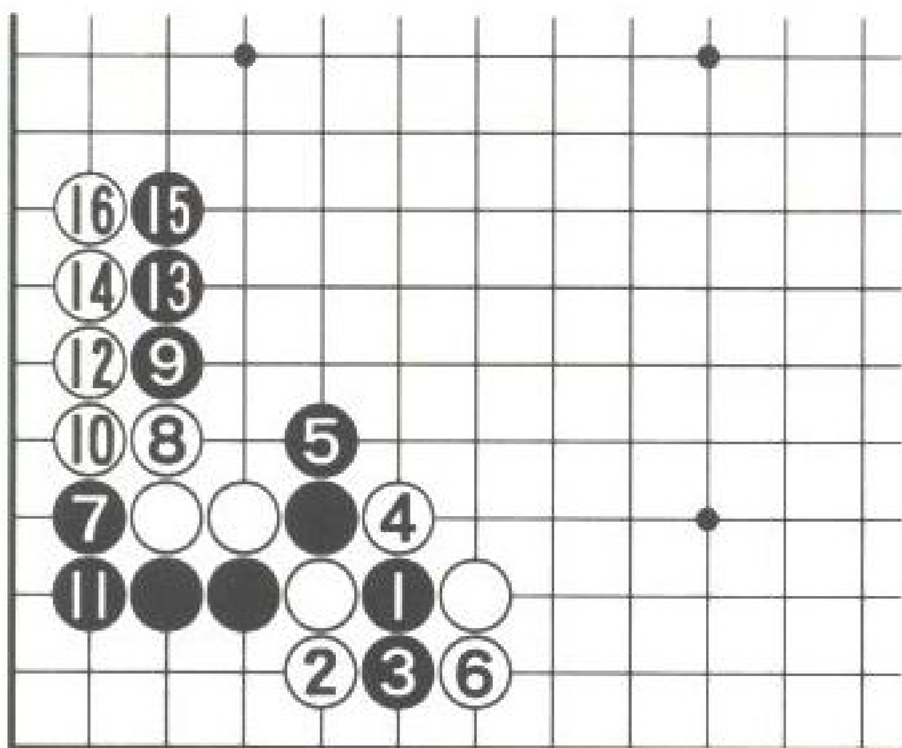
그러나 우격다짐인 듯한 이 수단은 축이 유리한 경우에는 의외로 유력하다. 설령 상대가 시종 정공법으로 맞서더라도 그다지 손해를 보지 않는 강력한 함정수법인 것이다.


1도

1도 (함정코스1)

흑1로 단수하고 흑3·5로 젖혀잇는 것은 단지 삶에만 급급한 나약한 마음.

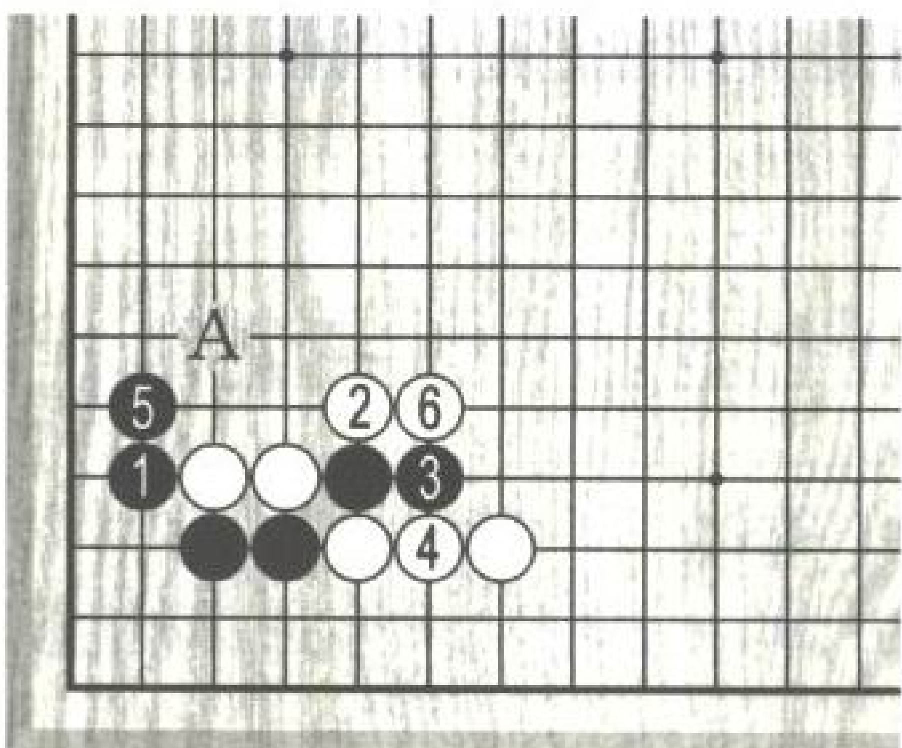
6까지 백의 외세가 하늘을 찌른다. 그렇다고 ▲를 움직이자니 공격목표를 제공할 뿐이다.


2도

2도 (함정코스2)

흑1·3은 뒤를 내다보지 않은 대책 없는 행동. 백4·6으로 두점이 고스란히 잡히고 만다.

흑은 5의 점을 이용, 7부터의 수단에 기대를 걸었는지도 모르나 백10에서 12 이하로 쭉쭉 밀고나가서 좋다. 귀의 흑은 손질을 해야 삶이다.

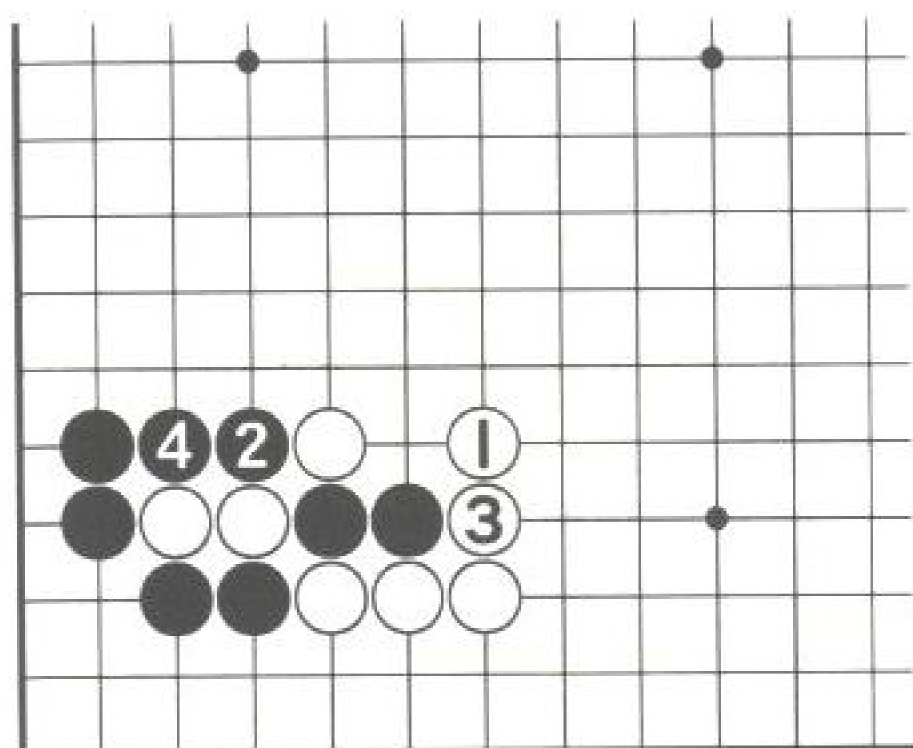


3도

3도 (퇴치1)

잠자코 흑1로 젖혀 동태를 살피는 것이 좋다.

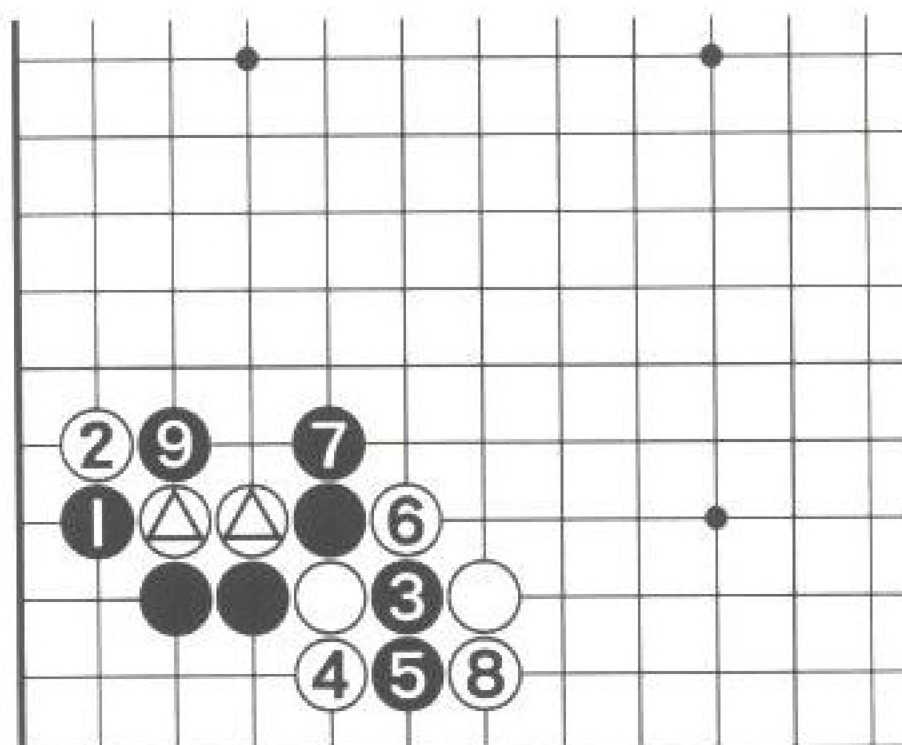
백2로 몰고 4에 이으면 흑5의 뻗음까지(흑5는 A도 유력). 이후 백6의 축이 백에게 유리하다면 이 갈림은 호각일 것이다.



4도

4도 (백, 불만)

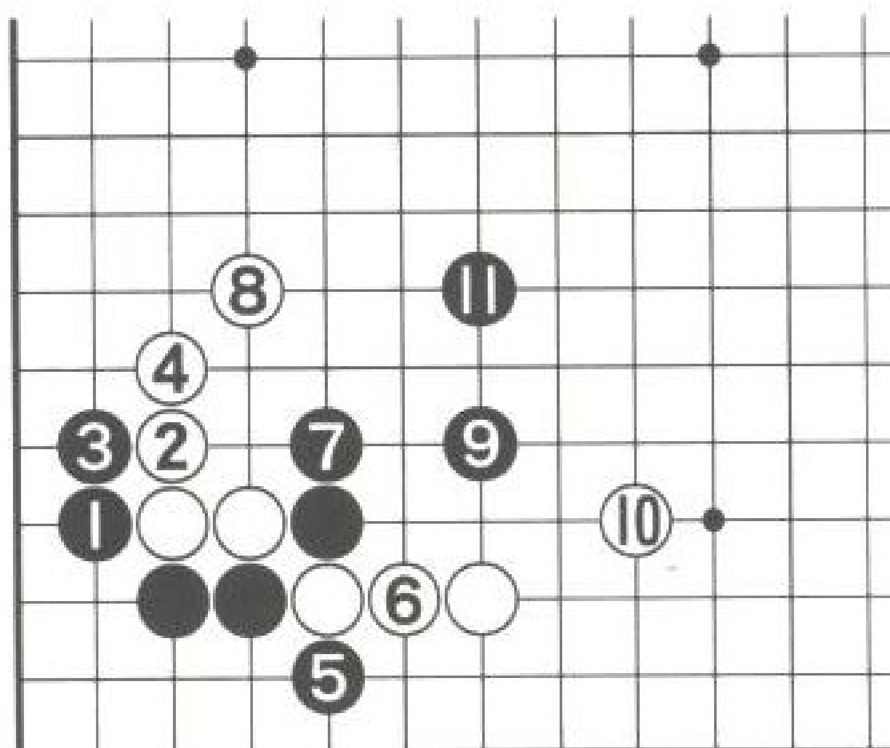
만일 전도의 축이 불리해서 백1로 씌울 수밖에 없다면 백은 불만이다. 흑2·4로 취한 실리가 크며, 백세력도 전도만 못하다.
흑4는 손을 뺄 수도 있다



5도

5도 (변화)

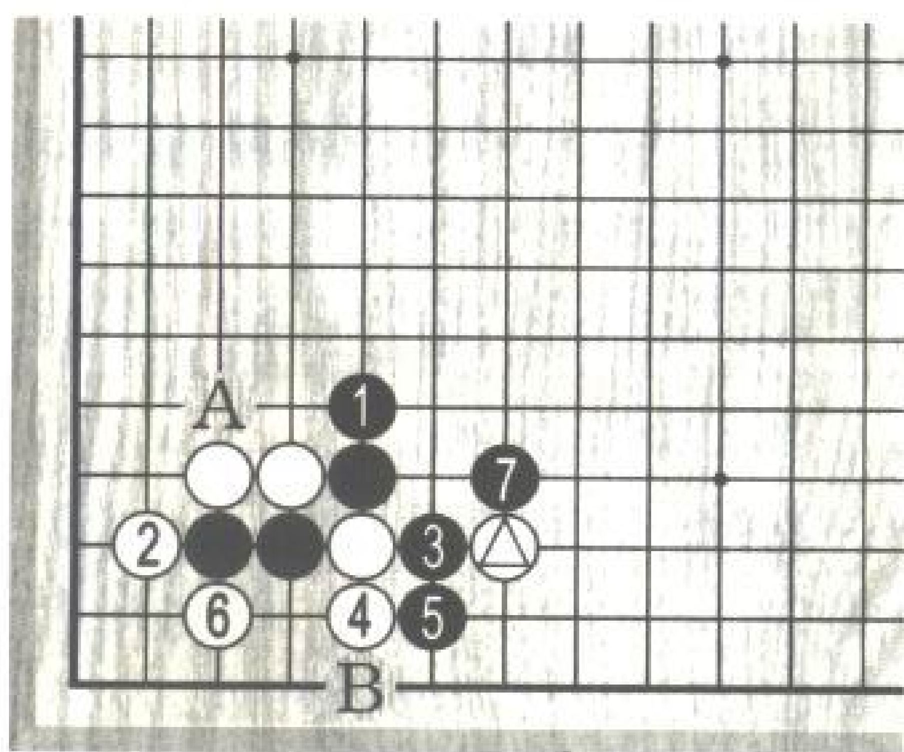
흑1의 젖힘에 백2로 막으면 이번에야말로 흑3·5를 결행한다.
백6·8이면 두점은 잡히지만, 앞선 2도와 다른 점은 흑7·9로 백2의 한 점을 무력화시키면서 △ 두점을 잡게 된다는 것. 이것이 수순의 위력으로 흑의 전과가 훨씬 더 크다.



6도

6도 (변화)

흑1에 백2로 늦춰 받으면 어떻게 할까? 하지만 백2는 '빈삼각의 우형'으로 불리는 나쁜 모양.
이것이면 흑은 3·5를 선수하고 나서 7부터 움직일 여유가 있다. 충분히 싸울 수 있는 모습이다.

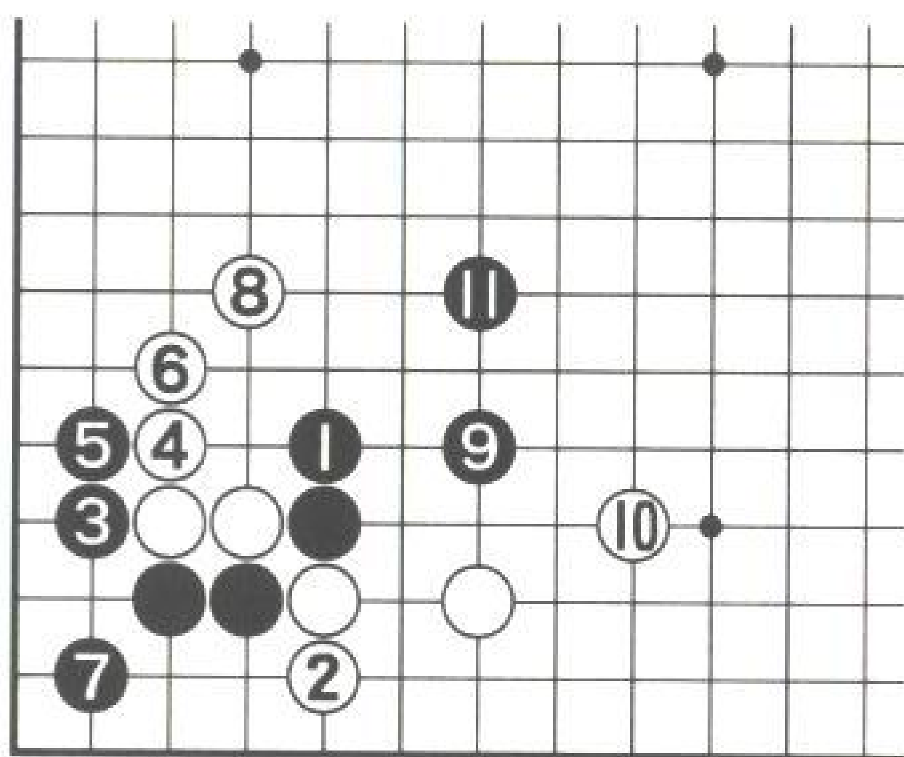


7도

7도 (퇴치2)

국면에 따라 흑1의 뻗음도 침착한 퇴치법이다. 백2로 젖힐 때 흑3·5에서 7까지 △를 제압한 자세가 기운차다.

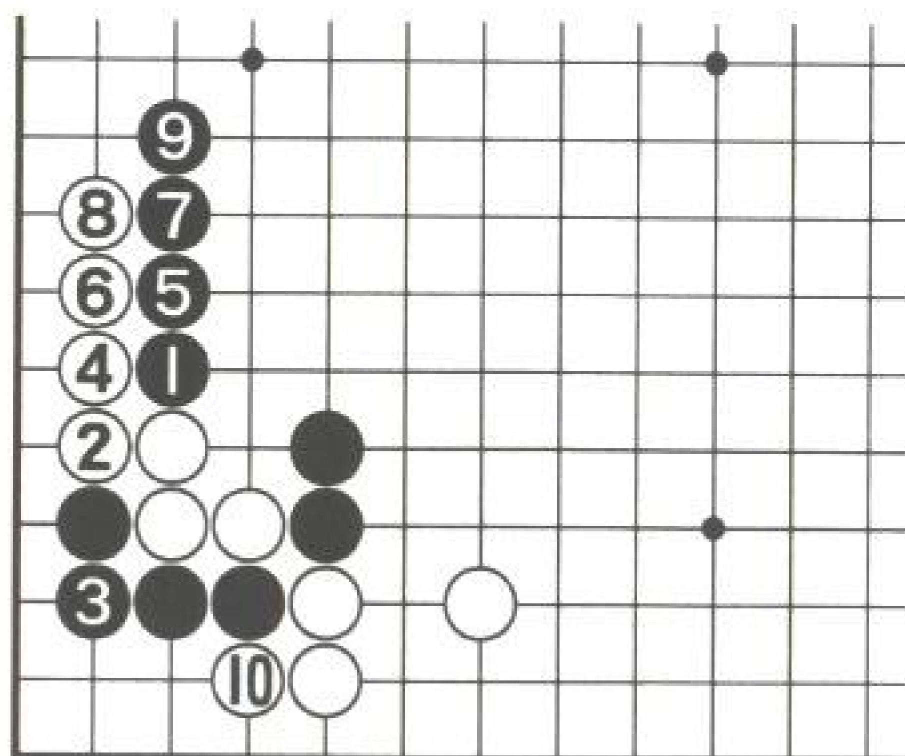
이후 국면에 따라 흑A나 B를 선택한다. 실리로는 못하지만 3도처럼 백에게 세력을 허용하는 것이 불만


8도

8도 (변화)

흑1때 백2로 두면 흑3 이하 7까지 귀를 살려둔다.

이 그림은 6도와 대동소이한 진행이다.


9도

9도 (무리)

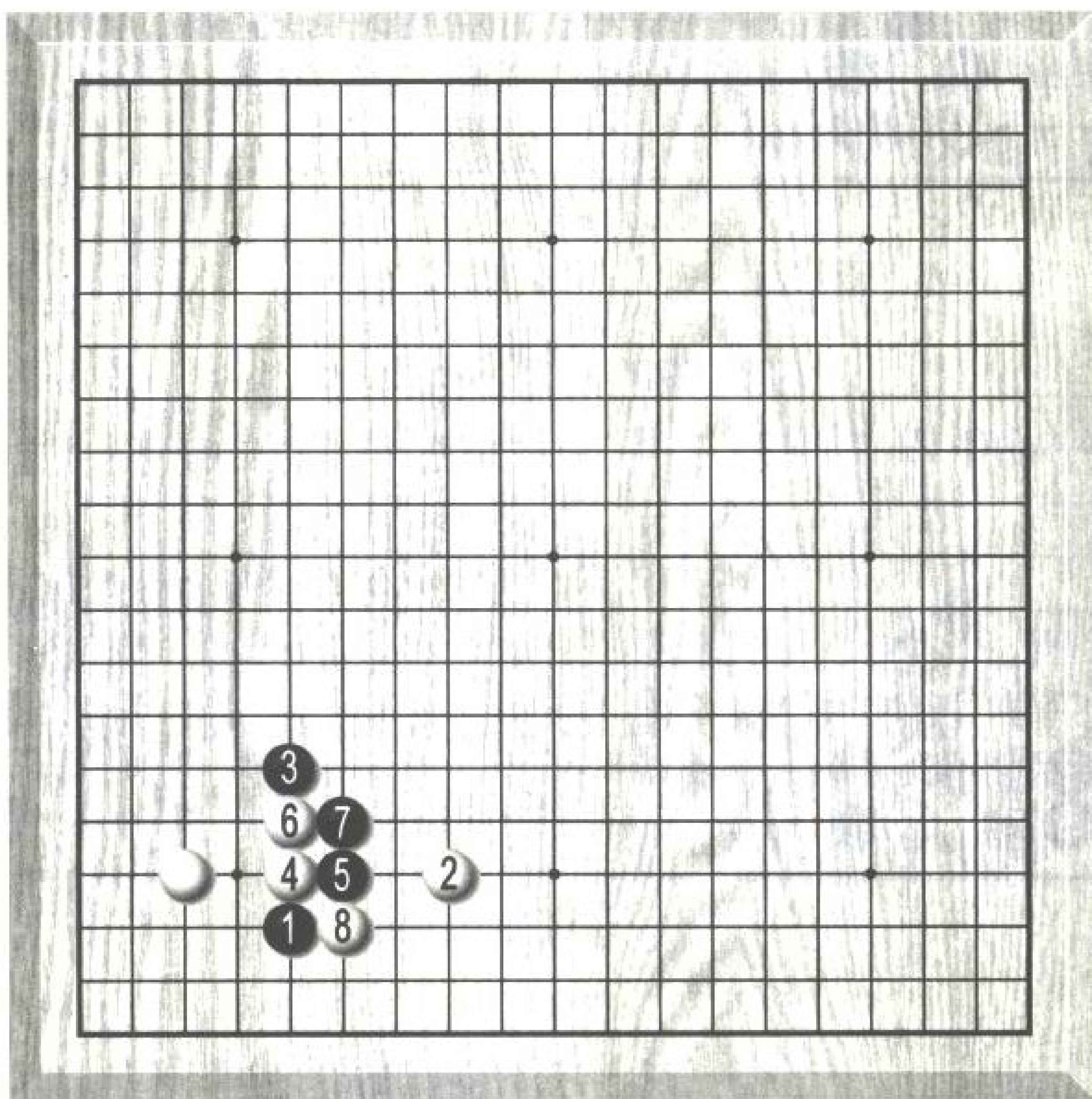
흑1(8도 흑5)로 붙이는 것도 맥처럼 보이나 무리한 수법이다.

백2를 선수하고 나서 10까지면 오히려 귀의 흑 넉점이 잡힌다.

8형

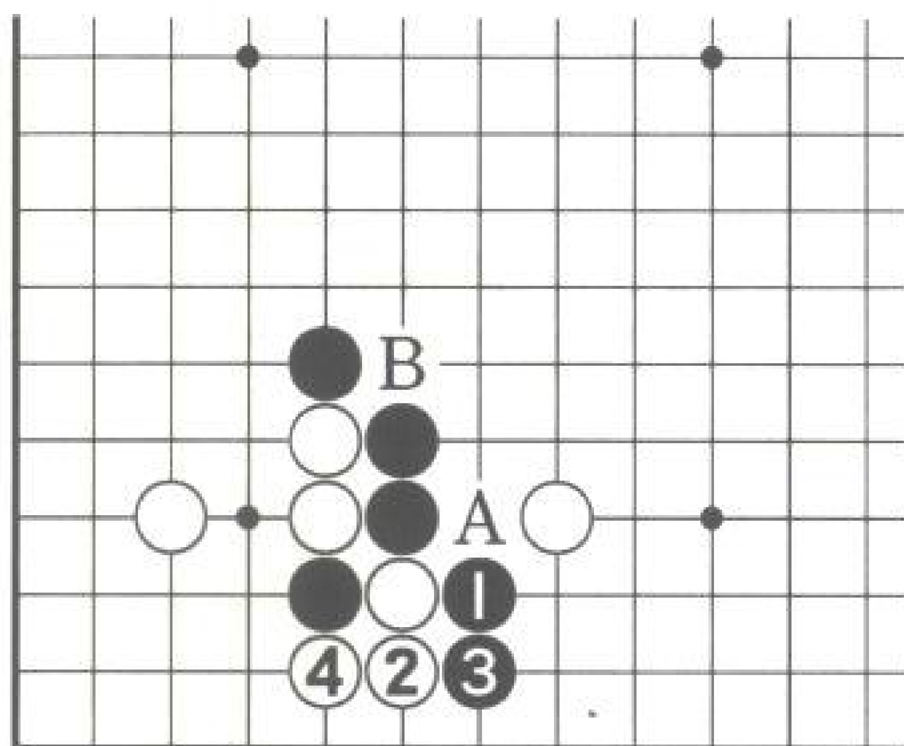
평범속의 함정

● 흑차례



소목의 날일자걸침에 대한 백2의 두칸높은 협공과 흑3의 두칸뜀의 조합은 거의 매판에 등장할 만큼 출현빈도가 높은 패턴.

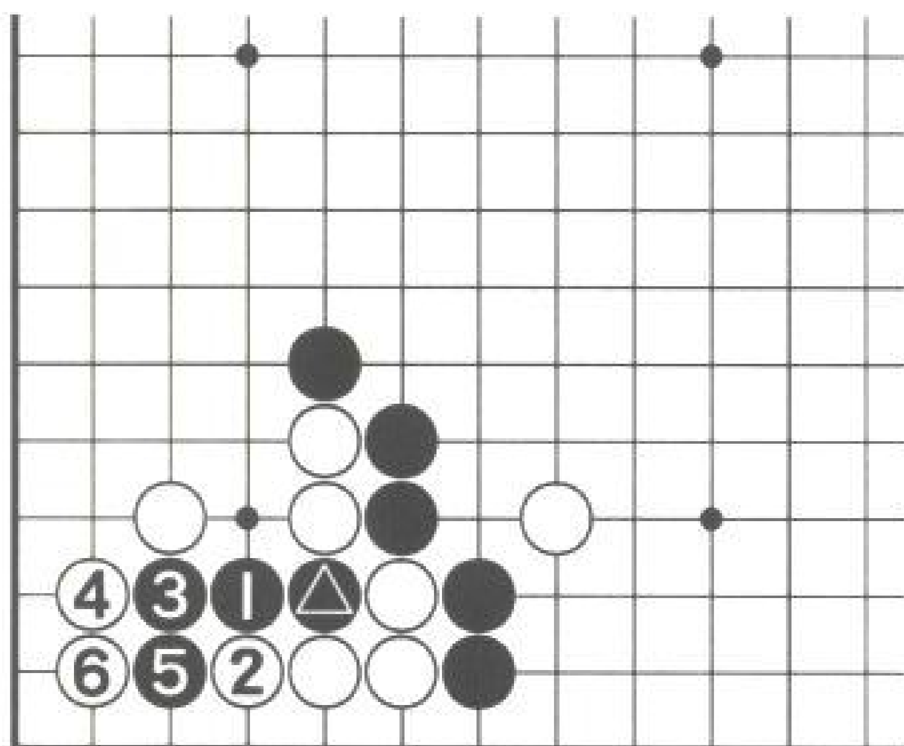
중급 이하의 아마추어들은 의미를 제대로 깨닫지 못한 채 맹목적으로 정석의 진행을 늘어놓기 일쑤인데 이 평범한 정석도 곳곳에 함정이 도사리고 있다. 지금부터 집중적으로 살펴보기로 하자. 먼저 백4·6에서 8의 끊음이다.



1도

1도 (함정코스1)

다짜고짜 흑1·3을 결정하는 것은 속수의 전형. 백4까지 되고 나면 흑은 A와 B, 두곳의 단점만 남을 뿐이다. 이후 흑A면 백B, 흑B면 백A로 끊겨 견딜 수 없다.

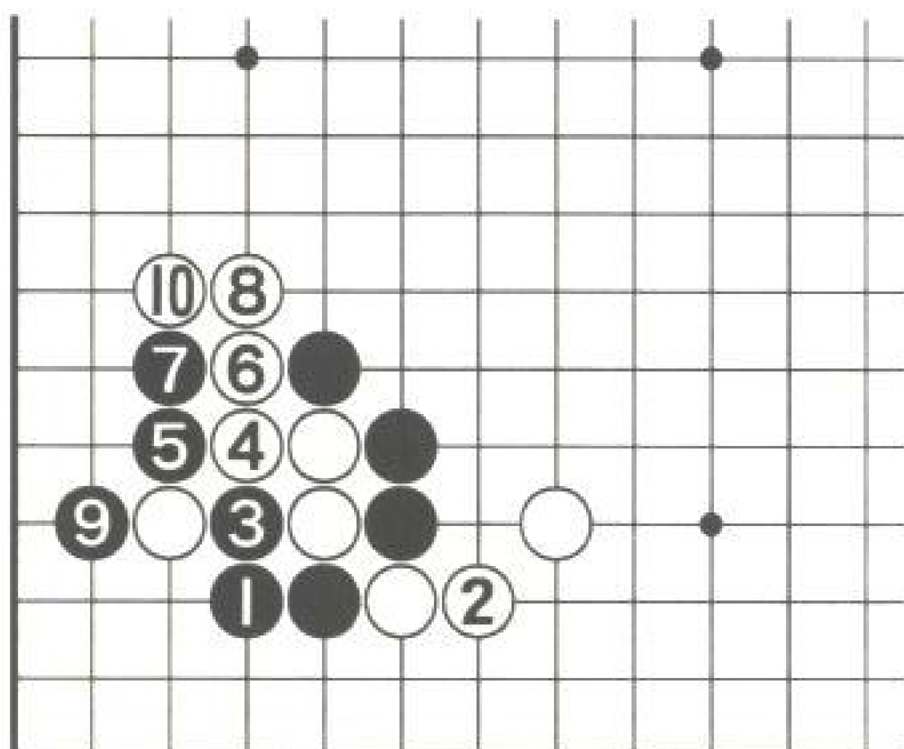


2도

2도 (부연)

전도 이후 흑1로 ▲ 한점이 달아나는 수는 없다.

백2에서 4·6이 좋은 대응으로 흑은 더 이상 움직이지 못한다.

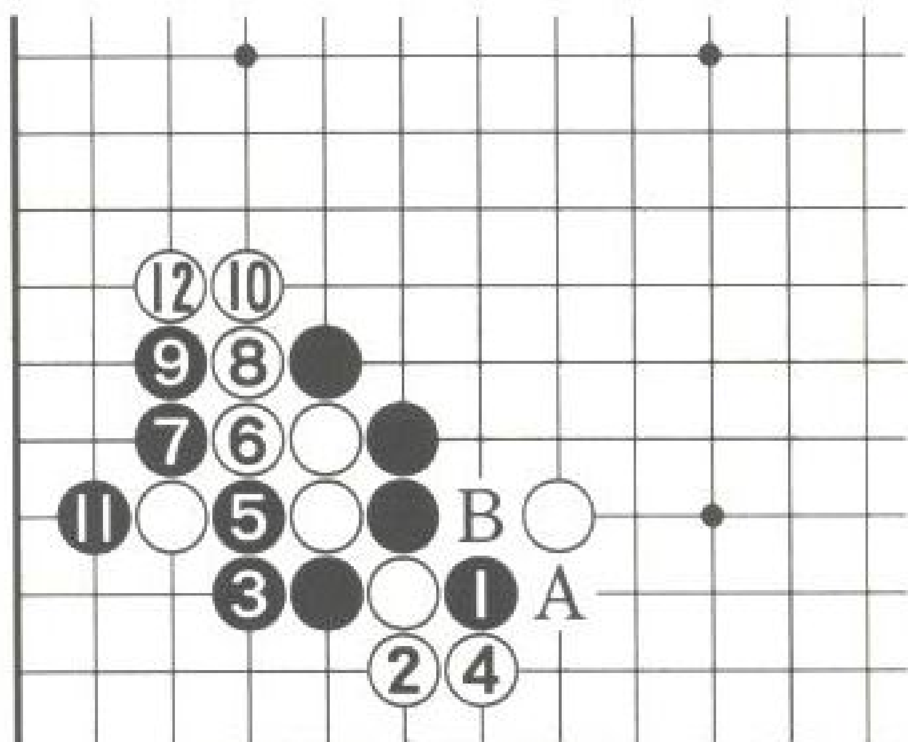


3도

3도 (함정코스2)

흑1의 뻗음은 다음에 2로 몰아잡는 수와 3 이하의 수단을 맞본 것인데 백은 2쪽을 수비한다.

흑3·5로 나가 끊으면 귀는 차지할 수 있지만 백10으로 두텁게 눌러막아 백의 세력이 흑의 실리를 훨씬 능가한다.

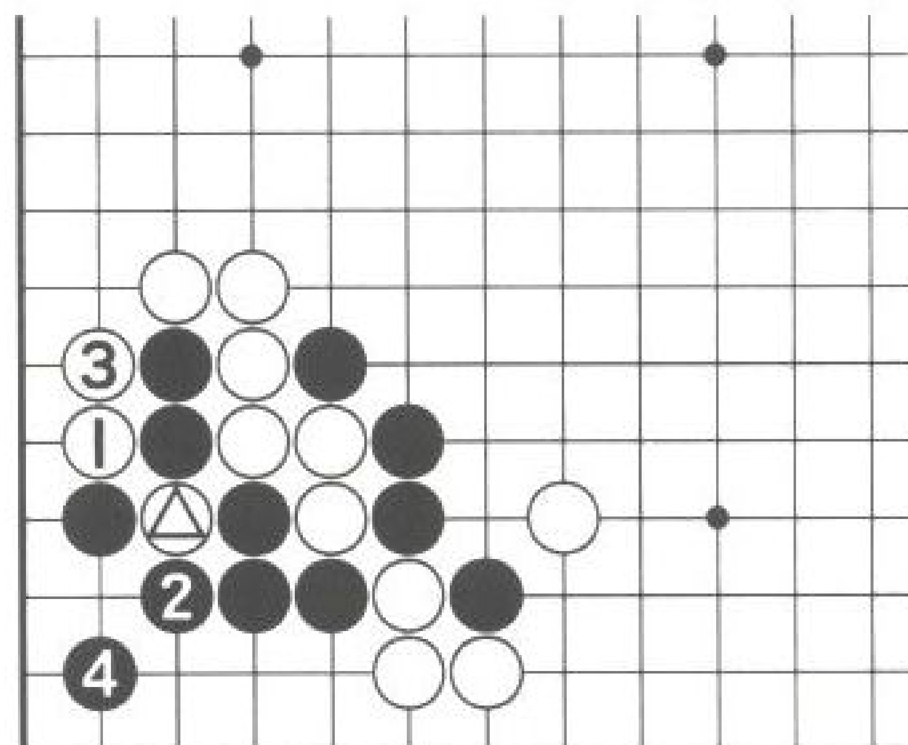


4도

4도 (함정코스3)

흑1로 몰고 나서 3으로 뻗는 것은 약간 고급수법. 그러나 이 상황에서는 먹히지 않는다.

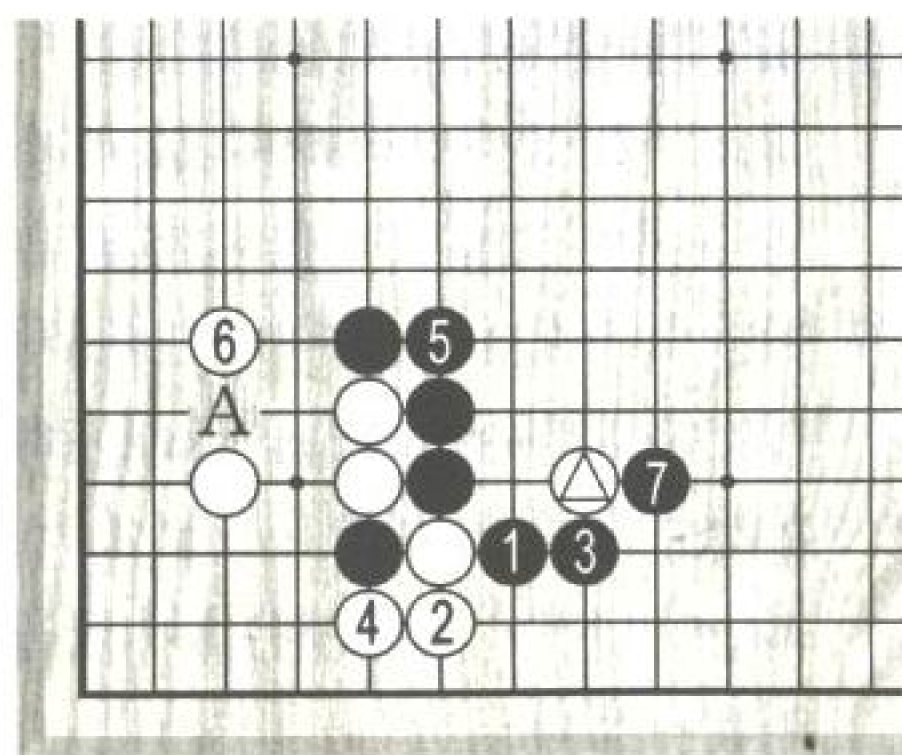
백4에 흑5 이하로 귀를 취하는 정도인데 역시 백은 12로 눌러 막는다. 이후 흑A는 백B로 끊겨 안되며, 또 귀는 뒷맛이 남아 있어 흑 불만.


5도

5도 (뒷맛)

4도의 뒷맛이란 △ 한점이 나가는 맛을 봐서 백1로 끊어가는 수단을 말한다.

흑2로 따낼 때 백3으로 몰면 흑은 △자리에 잇지 못하고 귀를 살려야 한다. 흑2로 3이라면 백2로 아래쪽 흑 석점이 떨어져 나간다.

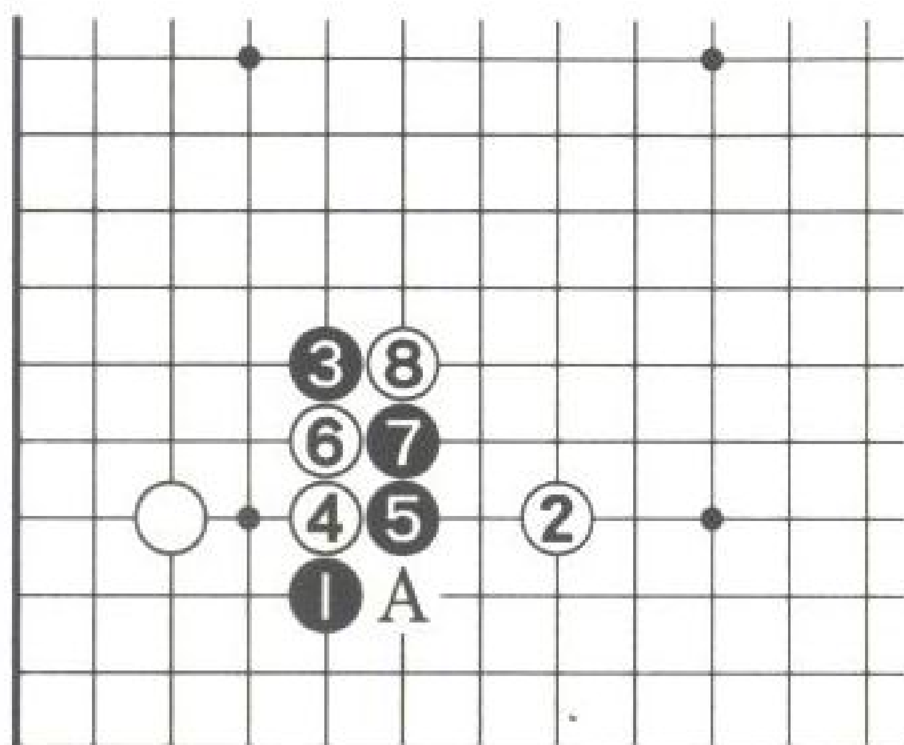


6도

6도 (퇴치)

퇴치법은 흑1로 몰고 나서 3으로 미는 수이다. 다음 흑4면 백 두점이 잡히므로 백4는 절대.

흑은 5로 중앙을 이어두고 백6이면 흑7로 젖혀 △를 완전히 제압할 수 있는 것이 흑1·3의 효과이다. 백6을 생략하면 흑A의 붙임이 날카롭다.

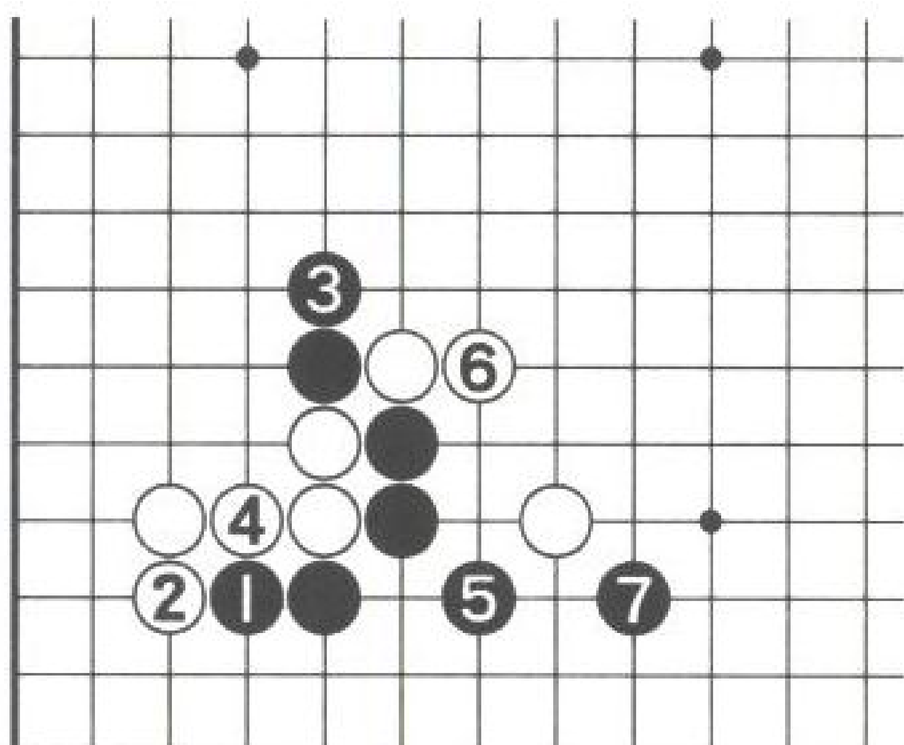


7도

7도 (참고)

A가 아닌 이번에는 백8쪽의 끊음이다.

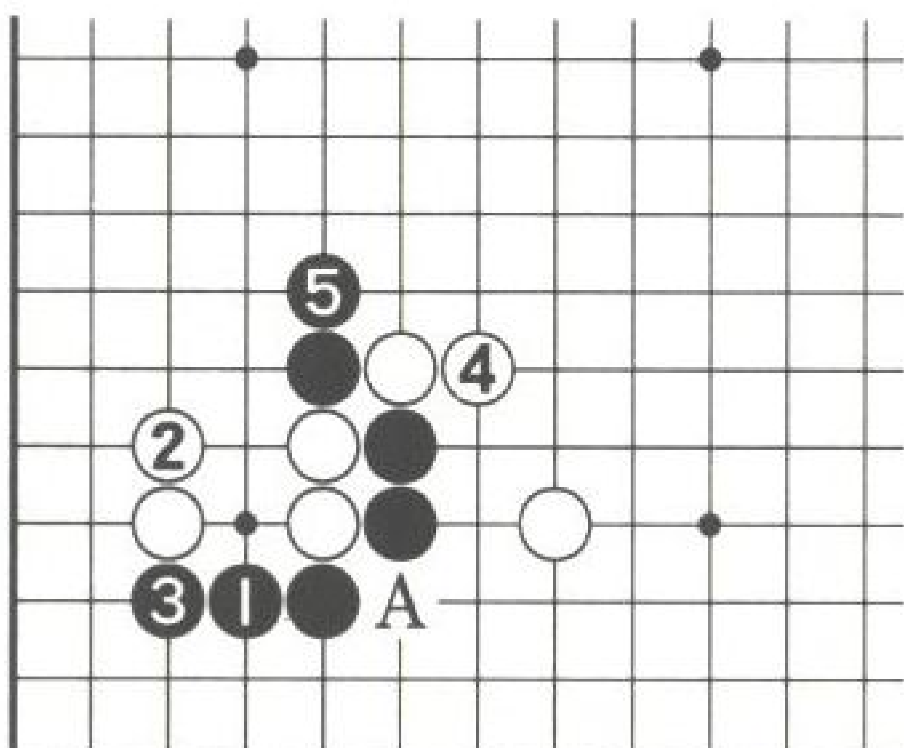
이것에 대한 대책도 꼭 알아두어야 한다. 어떻게 처리해야 할까?


8도

8도 (만족)

위쪽 끊음의 대책은 흑1의 뻗음이 급소로 백2로 막으면 흑3으로 뻗으면 된다.

계속해서 백4로 단점을 방비하면 흑도 5로 지키고 백6에는 흑7로 진출해서 만족이다.



9도

9도 (실리 차지)

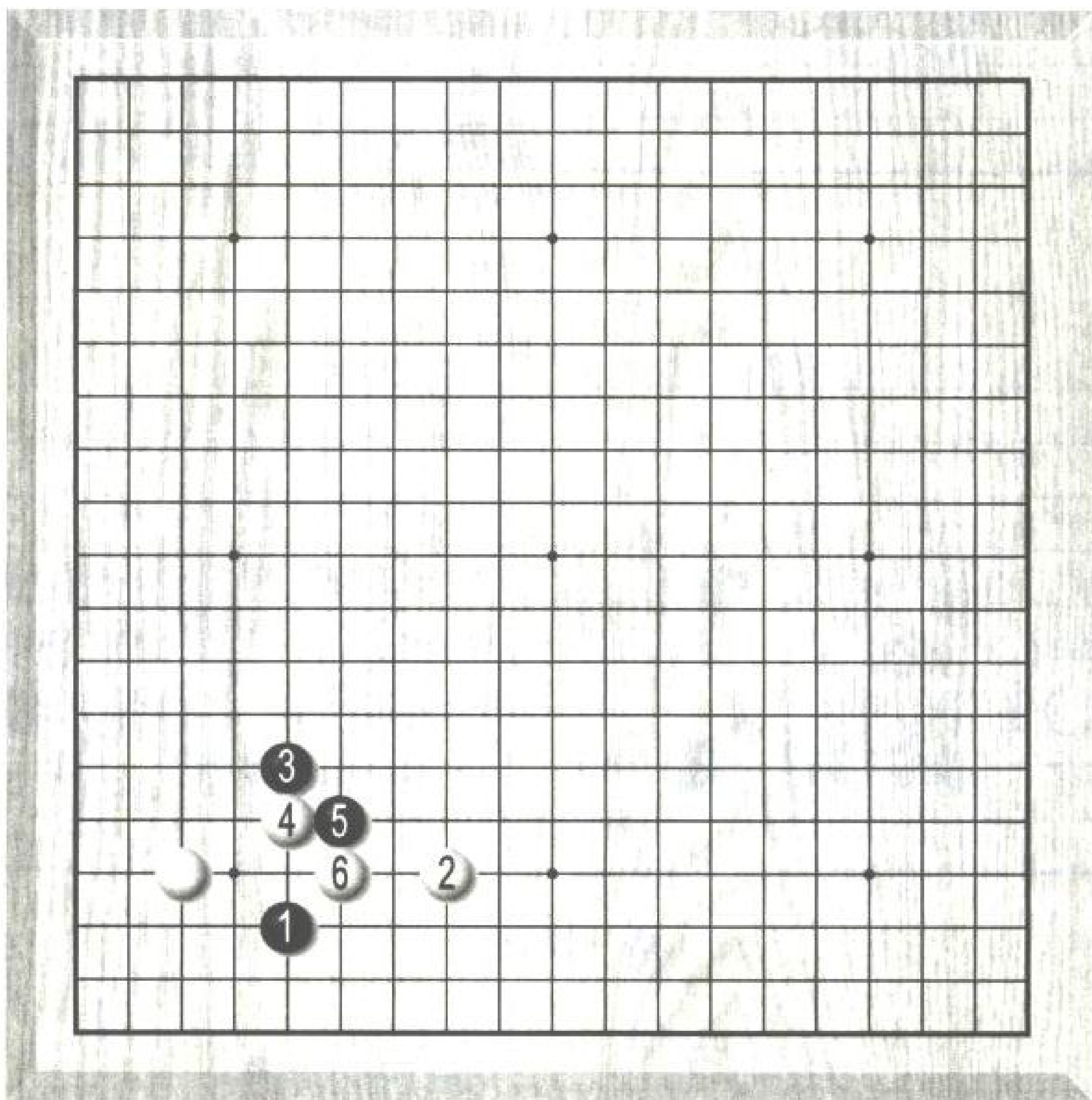
흑1에 백2의 쌍립이라면 흑3이 쌍방 근거의 요점. 백4에는 흑5로 유리한 싸움으로 이끌 수 있으며, 무엇보다 흑은 먼저 귀의 실리를 차지하고 있다.

좌변의 안정이 급한 백은 A에 끊을 겨를이 없다.

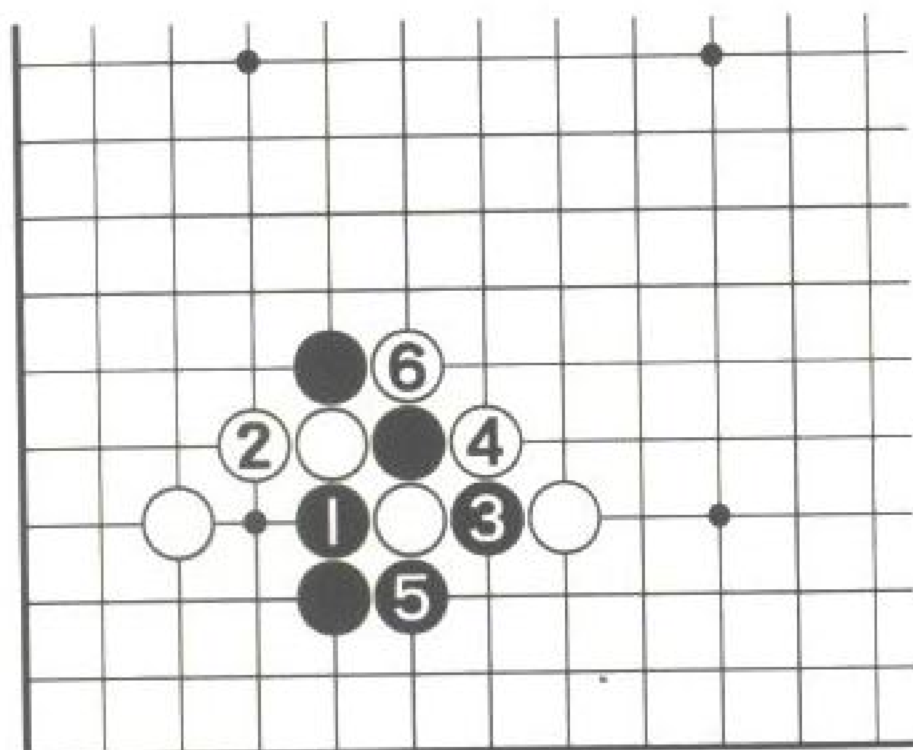
9형

기수를 돌리다

흑차례



전형과 달리 이번에는 기수를 돌려 백4에서 6으로 젖혀나왔다. 그렇지만 퇴치법의 근본 이치는 매한가지이다. 역시 제일감으로 눈길이 모아지는 '끊음'은 달콤한 유혹으로 상대의 계략에 빠져들고 만다.

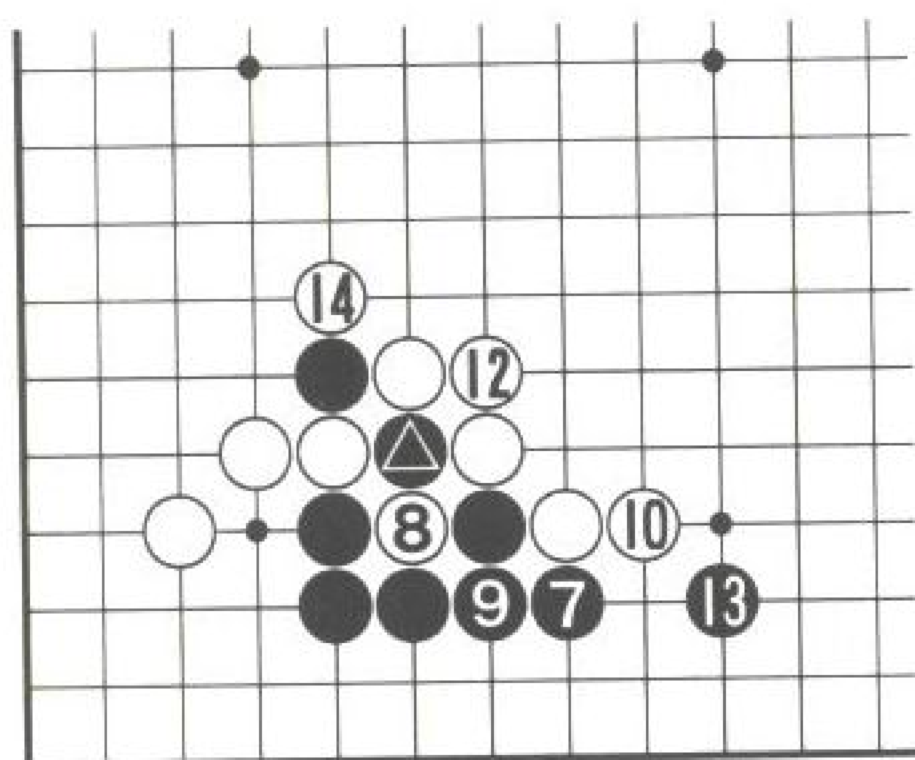


1도

1도 (함정코스)

전형에서도 설명했듯이 직접 흑1로 끊는 것은 좋지 않다. 백2로 뻗고 나면 흑은 순식간에 약점이 많은 모습이다.

별 수 없이 흑3·5로 몰아잡는 정도인데 백은 4·6의 상용의 맥으로 틀어막는다.

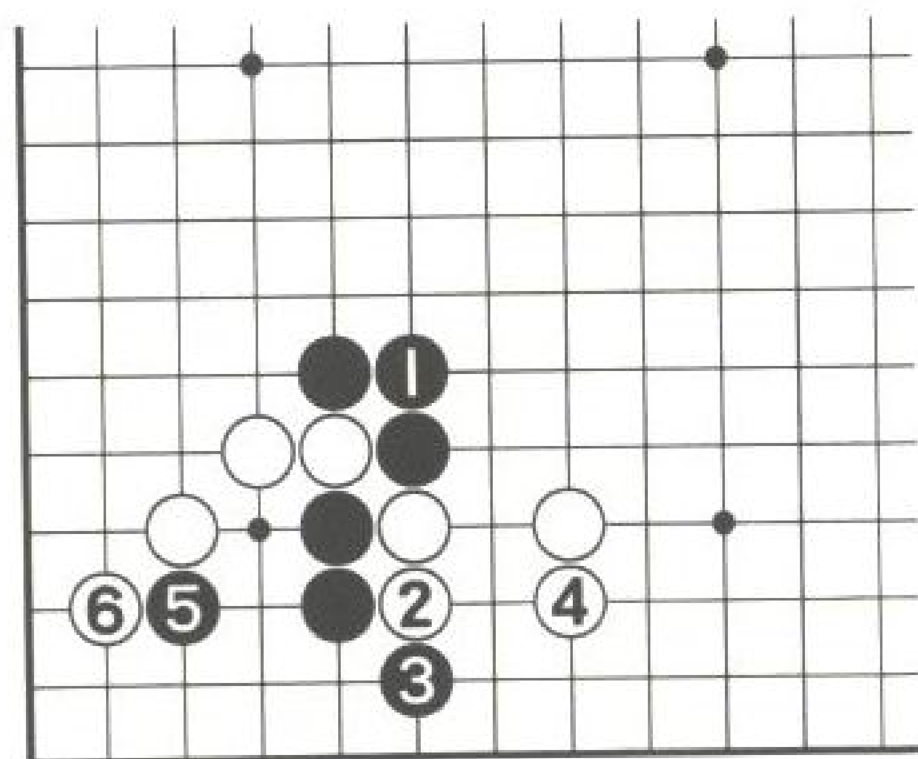


2도 

2도 (계속)

흑7로 젖혀 삶을 구하는 것은 부득이하다.(흑12로 끊어 패를 거는 것은 백8 다음 백이 만패불청한다)

백10으로 뻗고 이하 14로 몰아잡은 데까지는 필연의 진행. 백의 외세가 굉장하다.

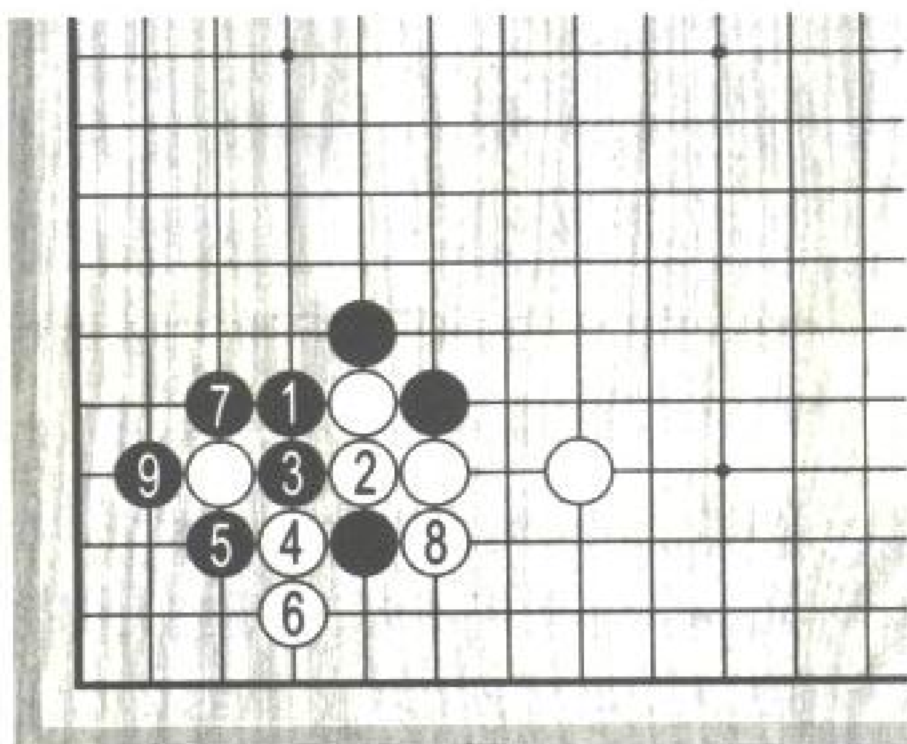


3도

3도 (귀가 위험)

1도처럼 몰아잡지 않고 흑1로 이어 위쪽의 약점을 지키면 백2로 귀의 흑이 무사하지 못한다.

흑3에는 백4가 침착한 응수로 흑은 두눈 만들기가 곤란하다.

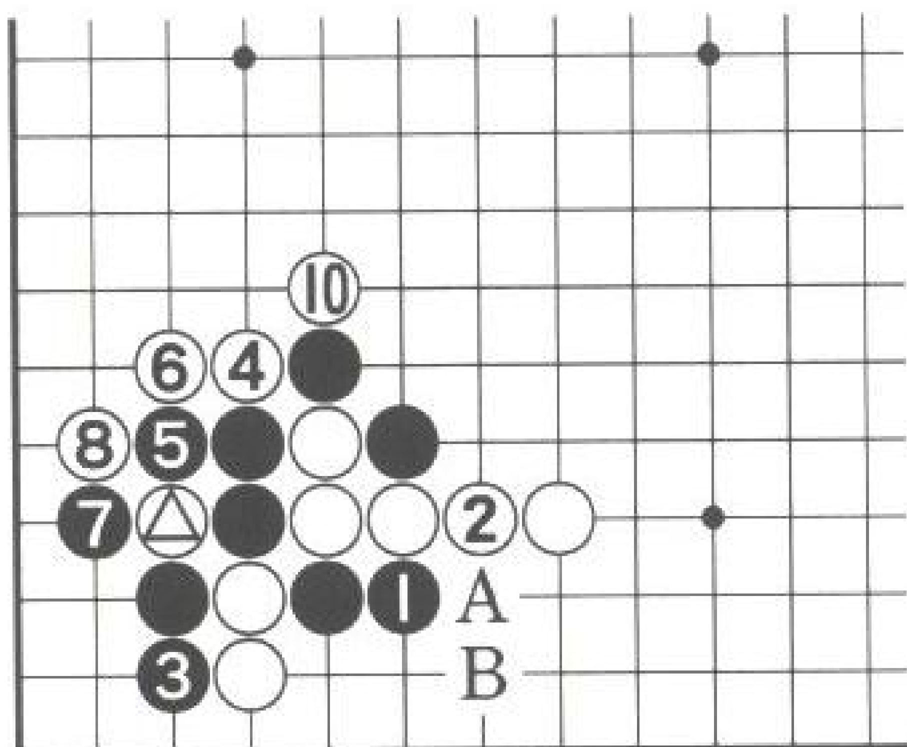


4도

4도 (퇴치)

전형과 같은 요령으로 흑1로 몰고 흑3으로 나가는 것이 정착이다.

백4의 끊음에는 흑5·7이 간명한 타법. 백8로 몰아잡을 때 흑9로 따내어 이 갈림은 흑이 우세하다.

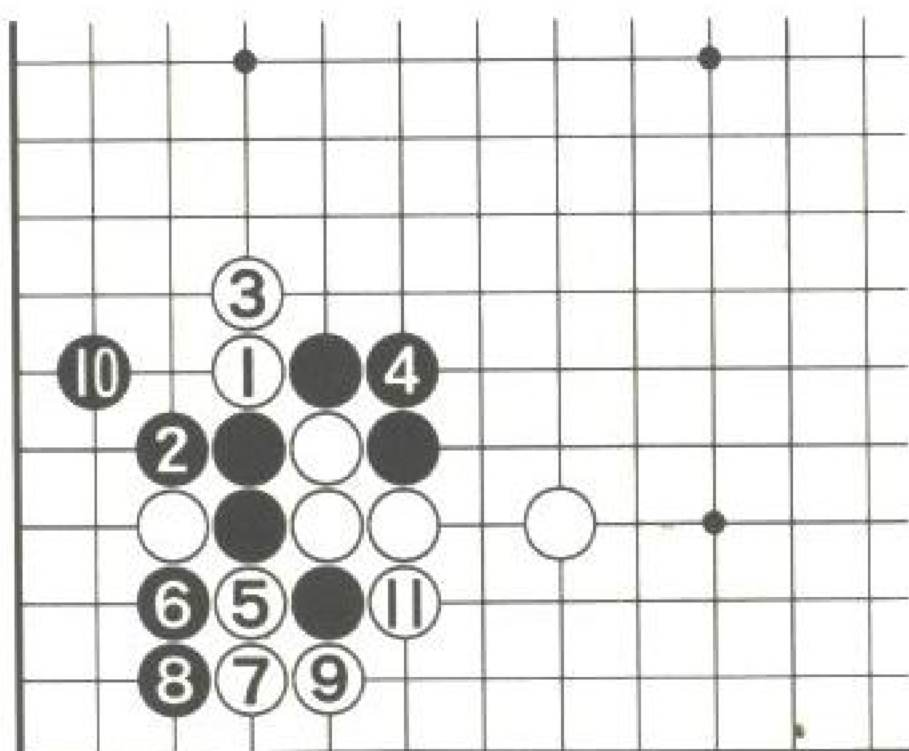


5도



5도 (불만)

흑1(4도 흑7)에서 3으로 귀의 실리를 취하려는 태도는 옳지 못하다. 백4에서 8까지를 당하는 게 너무도 쓰라린 것. 그런 다음 백10이면 중앙 흑 두점의 운신이 편치 않다. 그리고 하변은 백A나 B가 듣는 모습.

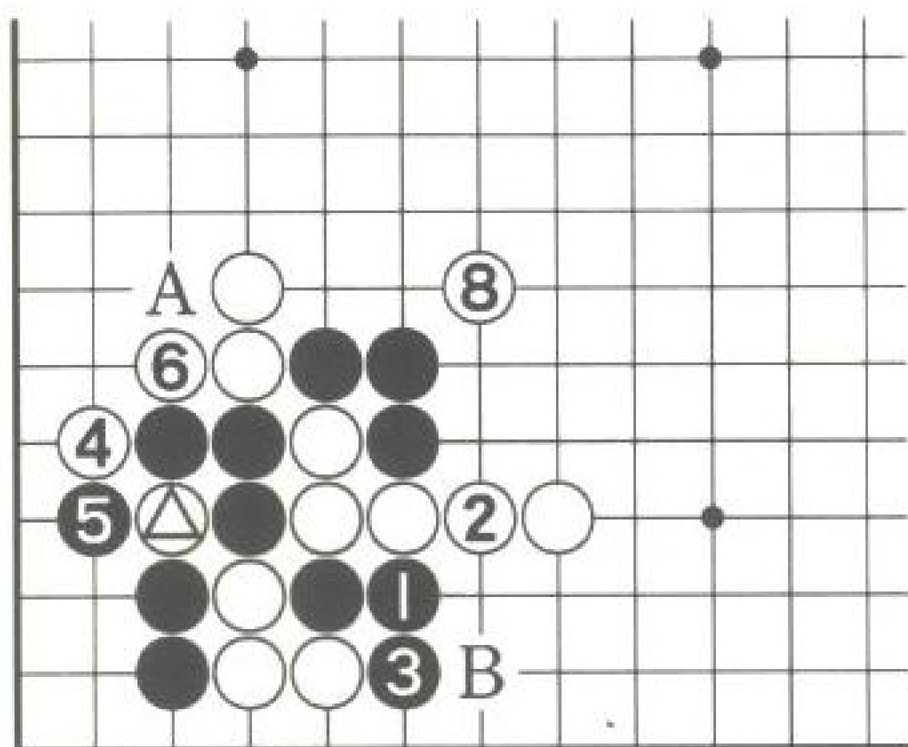


6도

6도 (변화)

백1쪽(4도 백4)을 끊으면 흑2로 꼬부리는 한수이며 백3에는 흑4로 잇고 정면대결을 펼친다. 백5의 끊음이 약간 아프지만 흑6·8에서 10으로 정비해 불만 없다.

이후는 중앙 싸움인데 백 두점보다 흑 석점이 강한 모습이고 더욱이 흑이 선수이다.



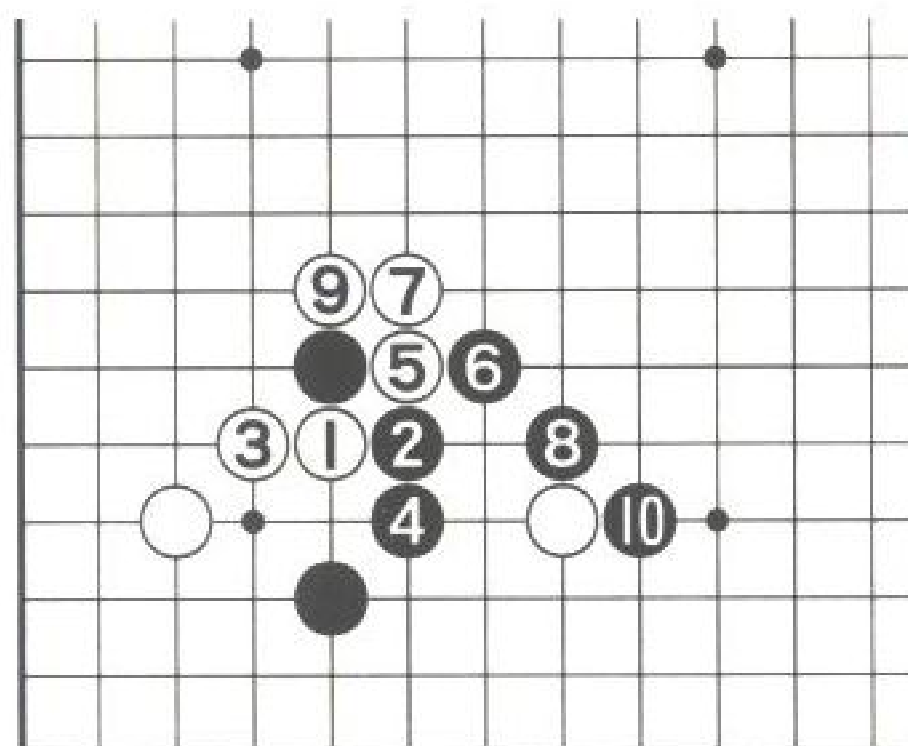
7도



7도 (욕심)

흑1(6도 흑10)·3은 욕심이다. 무엇보다 백4·6으로 돌려침 당하는 것을 견딜 수 없으며 백8의 씌움이면 흑 석점은 움직이기가 어렵다.

수순중 흑5를 6으로 나가는 것은 백A로 더욱 나쁘며, 하변은 백B부터 조여붙이는 수단이 백의 자랑. 흑이 찌부러진 모습이다.

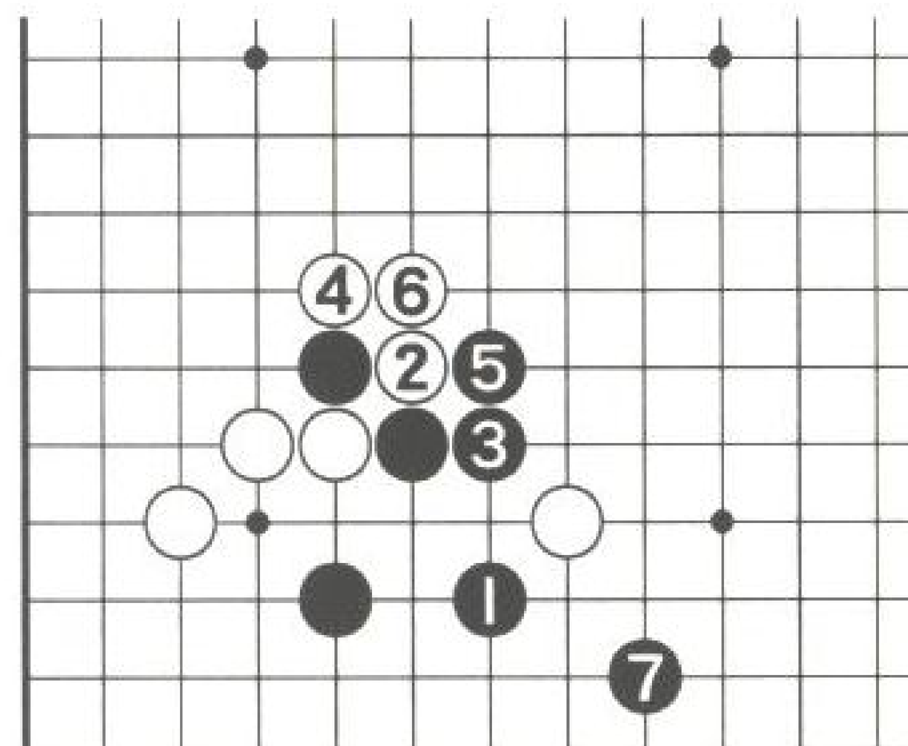


8도

8도 (정석1)

흑2에는 백3으로 끄는 수가 백의 정착이다.

이후 흑4로 끌면 백5의 끊음에서 흑10까지 쌍방 한점씩을 제압하는 데까지가 기본정석이다.



9도

9도 (정석2)

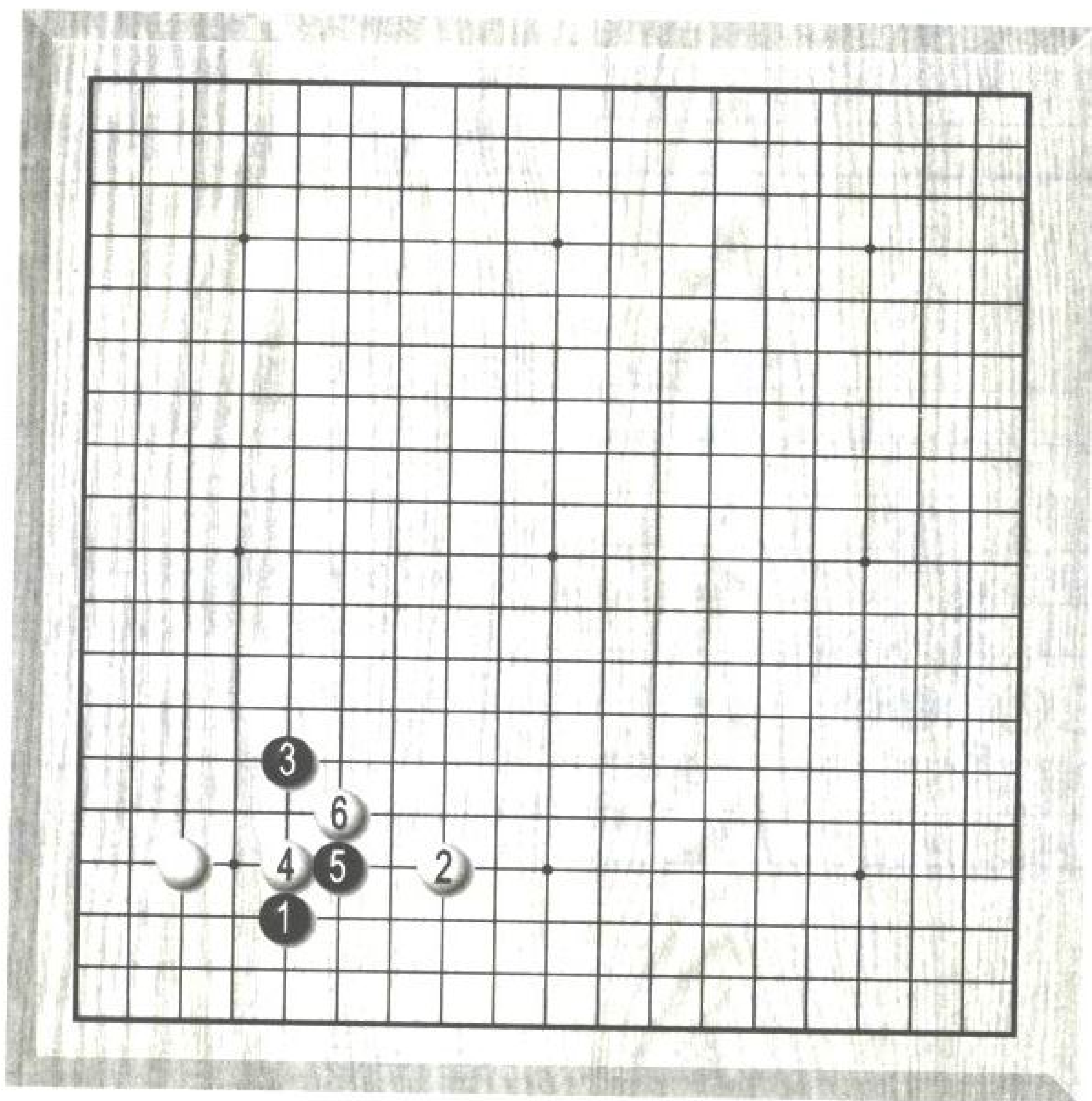
전도 흑4로는 국면에 따라서 흑1도 가능하다.

흑7까지 일단락 되는데 쌍방 호각의 갈림이다.

10형

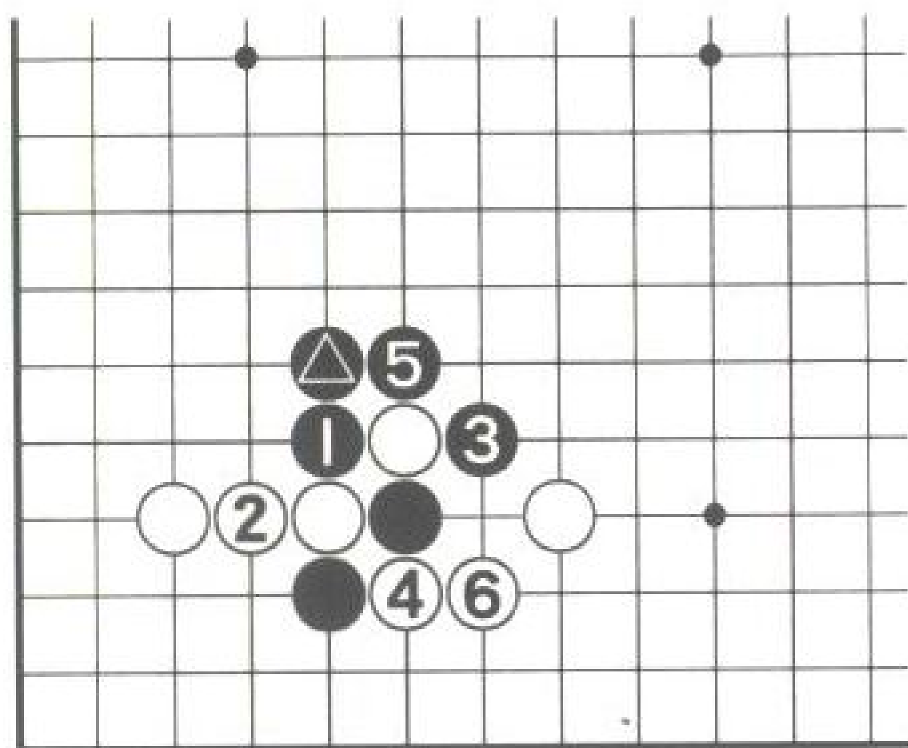
이단젖힘으로 도전

● 흑차례



전형과 달리 흑5때 백6의 이단젖힘으로 완강하게 차단해 왔다. 그러나 왠지 억지수 같은 냄새가 농후하다.

그래도 뜻밖에 실전에서 당하면 우왕좌왕하기 십상이다. 이번 기회에 제대로 익혀 앞으로는 일사천리로 격퇴시키자.

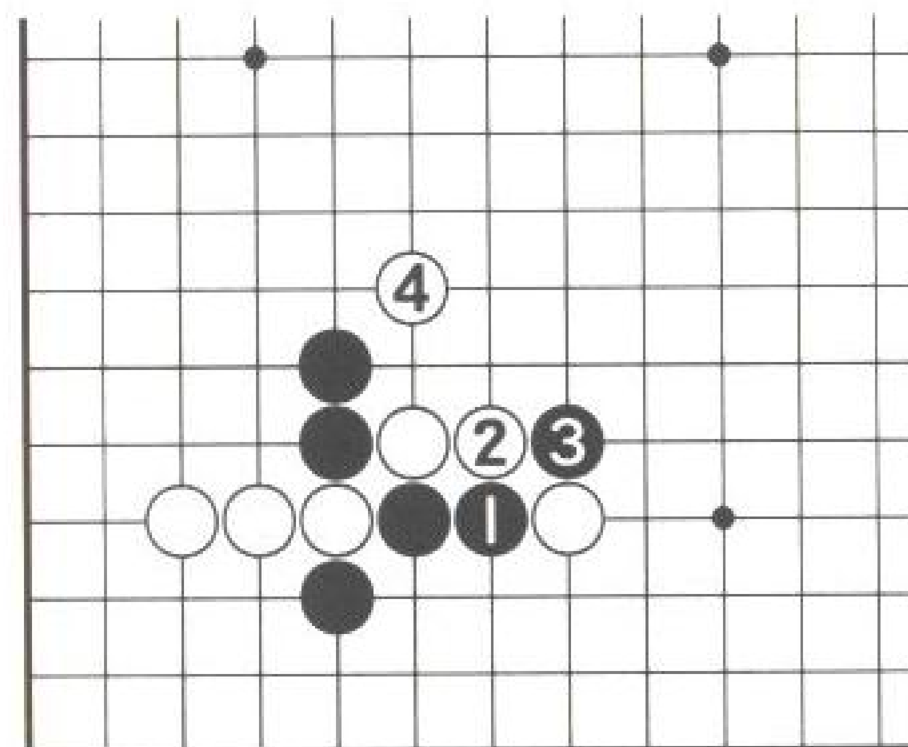


1도

1도 (함정코스1)

흑1로 끊는 것은 상대의 유혹에 넘어간 수로 백2에 잇고 나면 응수가 난감하다.

흑3으로 모는 정도인데(그것도 축이 유리해야), 백4·6으로 돌아간 백의 실리가 크다. 비록 빵때림은 했지만 ▲의 존재가 이상해 졌다.

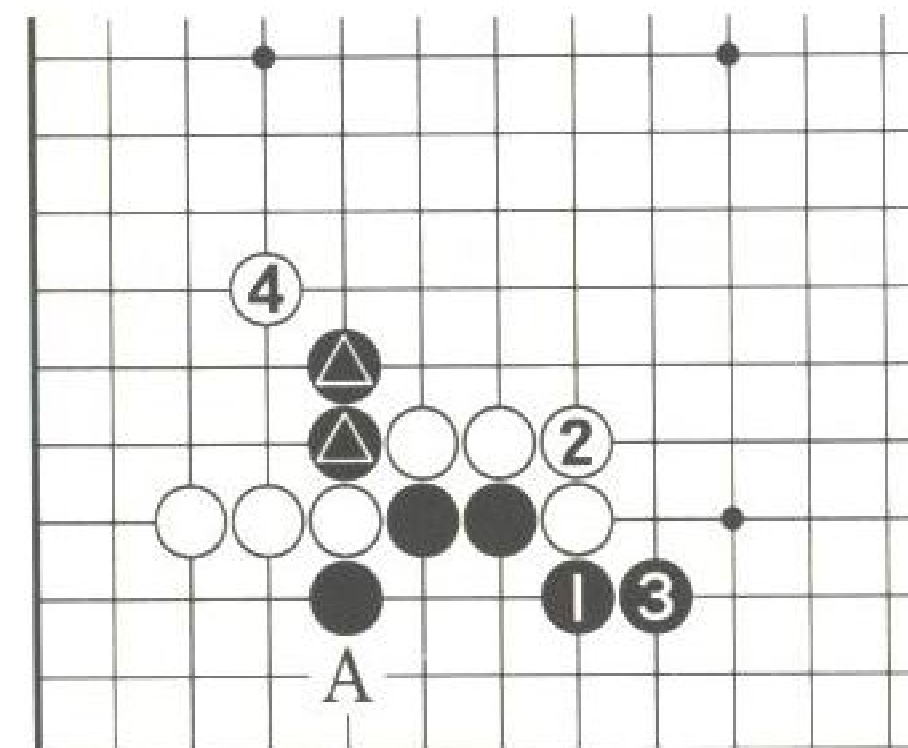


2도

2도 (난처)

흑1(1도 흑3)로 치받으면 당연히 백2의 막음이다.

이후 흑3으로 끊는 것은 백4로 뛰게 돼 흑은 상하를 한꺼번에 수습할 재간이 없다.

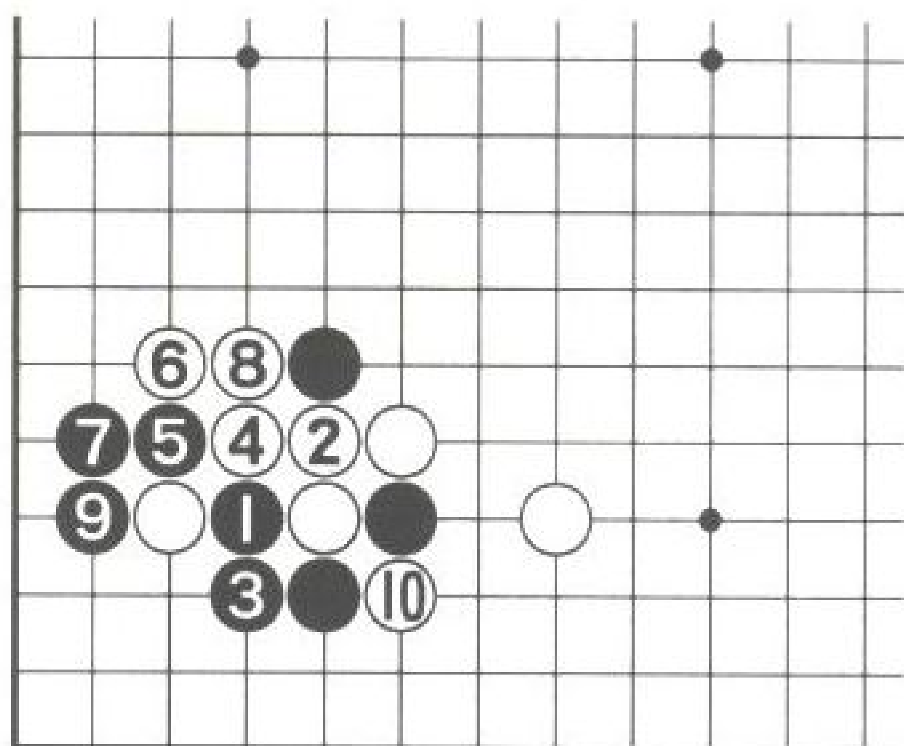


3도

3도 (수세)

그렇다고 흑1(2도 흑3)로 아래쪽에서 응수하는 것도 탐탁지 않다.

백2로 잇고 흑3의 뻗음에 백4면 ▲ 두점이 수세에 처한다. 귀는 백A의 기분 좋은 끝내기 수단이 남아 있다.

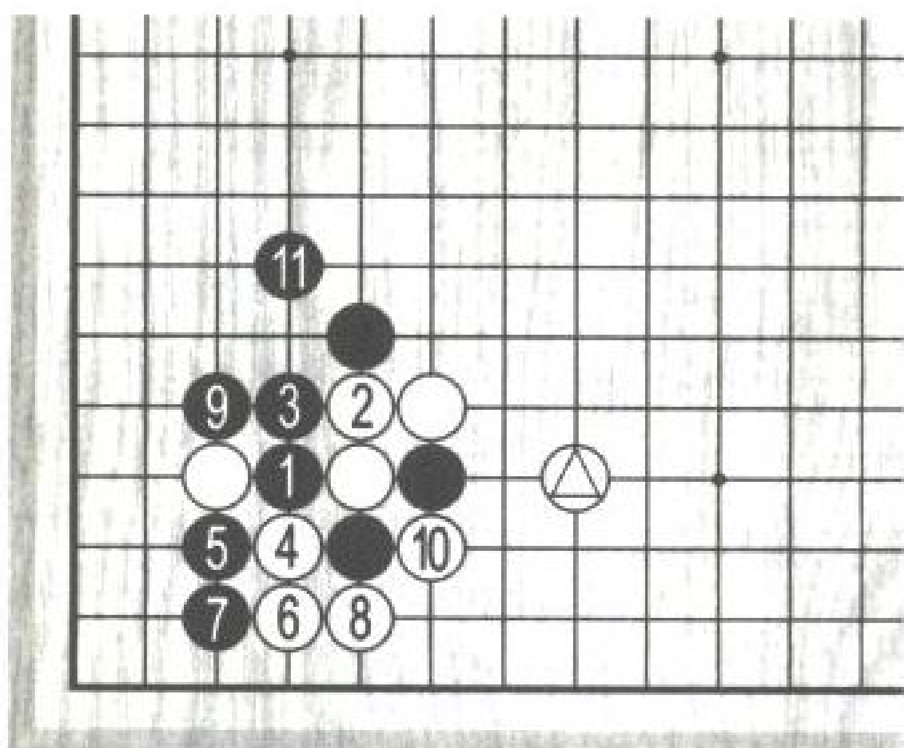


4도

4도 (함정코스2)

어찌됐든 흑1로 몰고 볼 일이다. 그러나 백2때 흑3으로 잇는 것은 기백이 빠진 수.

백4로 막혀서는 참기 힘들다. 흑5로 끊으면 귀의 실리는 챙기지만 10까지의 백세력을 감당하지 못한다.

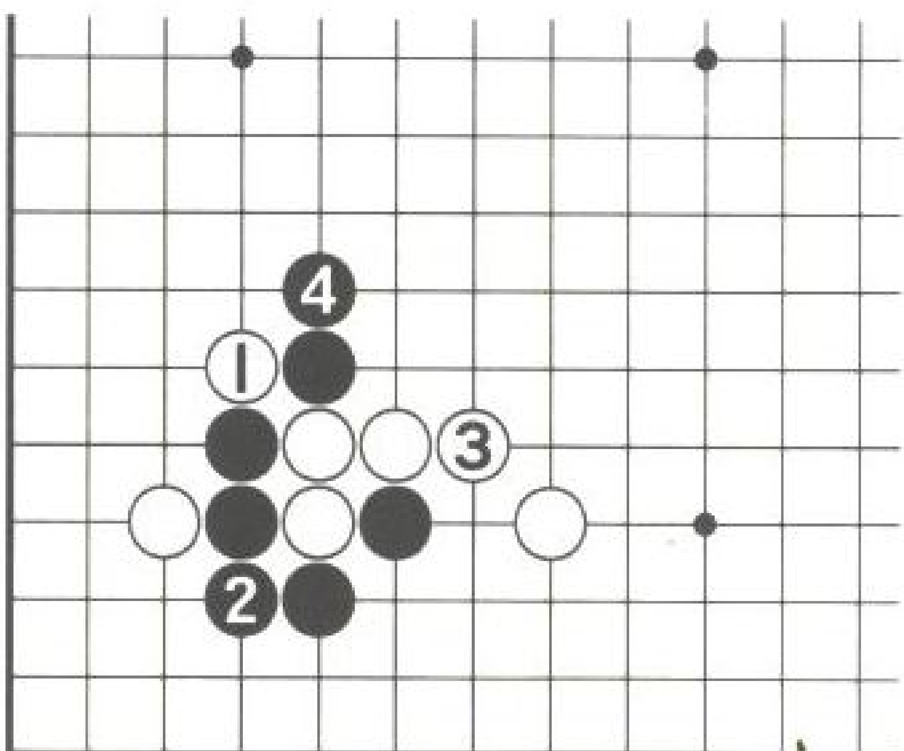


5도

5도 (퇴치)

흑1에 이어 3으로 나가는 것이 기세. 백2로 잇게 해준 게 못마땅할지도 모르나 백도 석점의 공배가 채워져 선불리 반발하지 못한다.

백4의 끊음은 축이 유리한 경우 강수인데 흑9까지 귀의 실리를 차지해서 만족. 빵때린 백은 ◬와 중복.



6도

6도 (변화)

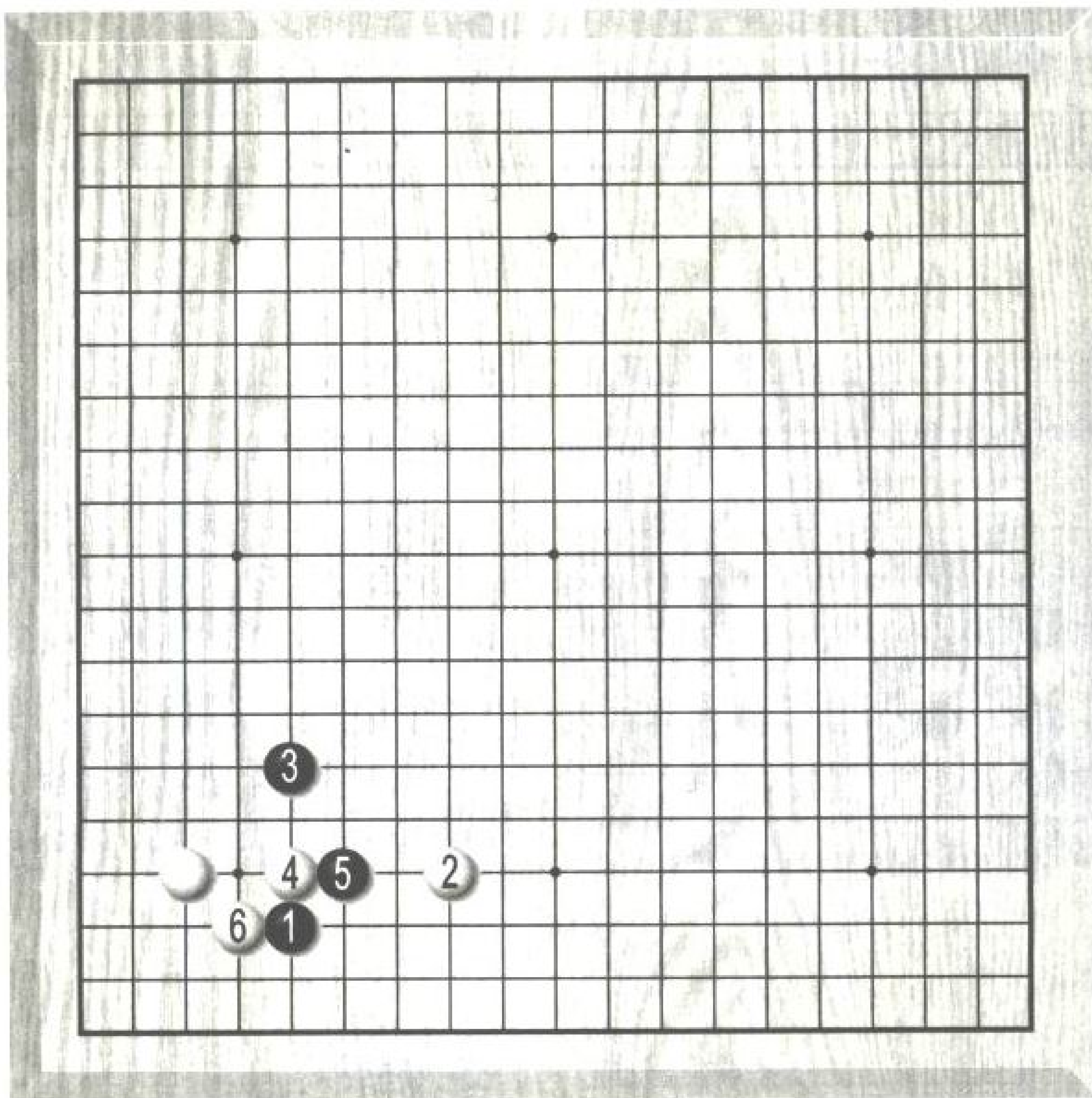
백1쪽(5도 백4)을 끊는 변화도 알아두어야 한다.

이때에는 흑2로 뿌리를 잇는 것이 침착한 방어. 흑3을 방비해 백은 3으로 늘어두는 정도인데 흑4로 뻗어 충분히 싸울 수 있는 자세이다.

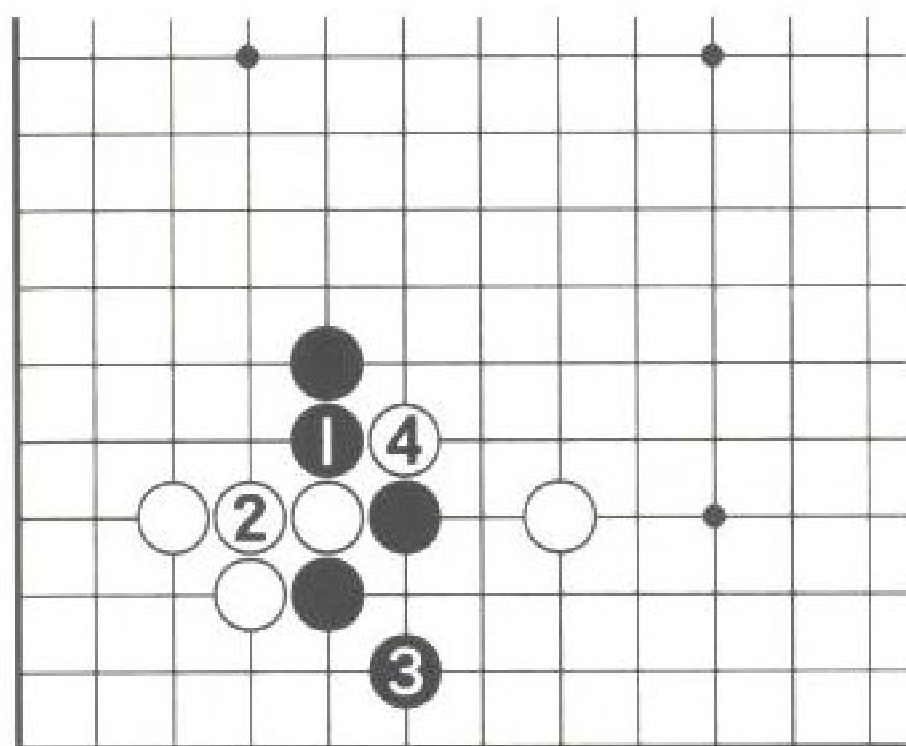
11형

삿갓형의 함정수

● 흑차례



두칸높은 협공에 두칸으로 뛰어나간 패턴의 마지막 형으로 백4로 붙인 다음 6으로 막은 장면이다. 일명 '삿갓형의 함정수'로 불리는 수법으로 백으로선 축이 나쁘면 시도할 수 없다. 따라서 축은 백이 좋다는 전제조건을 붙인다. 자, 이것은 또 어떤 함정을 품고 있을까?

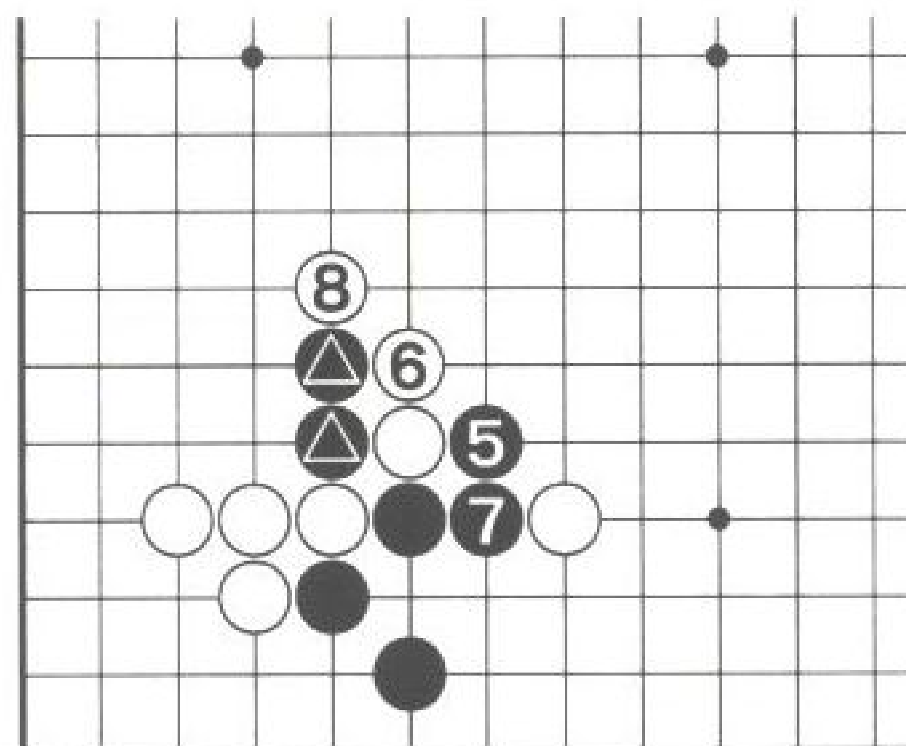


1도

1도 (함정코스)

어찌됐든 시작은 흑1로 모는 한수. 백2로 삿갓형의 우형을 강요한 것이 통쾌하다.

문제는 이후인데 언뜻 모양인 듯한 흑3은 실격. 이렇게 아래쪽을 돌보다간 즉각 백4로 끊겨 난감해진다.

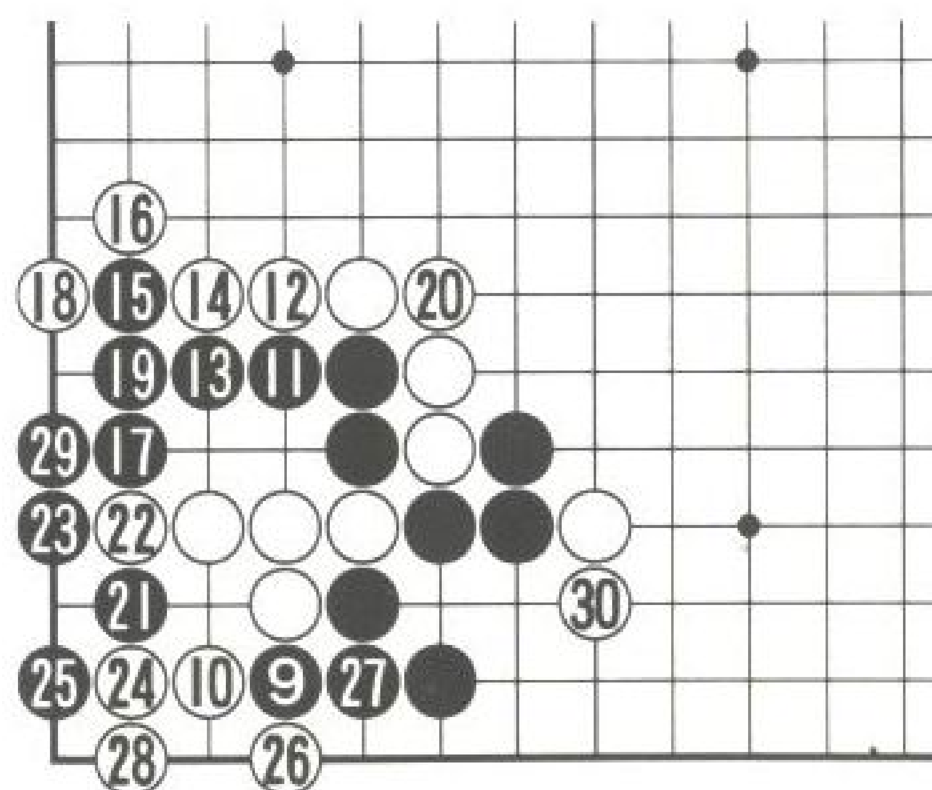


2도

2도 (계속)

축이 나쁜 흑은 부득이 5·7로 물러설 수밖에 없다.

그러나 백8이 통렬한 두점머리 강타. ◭ 두점을 속절없이 죽일 수는 없으므로—

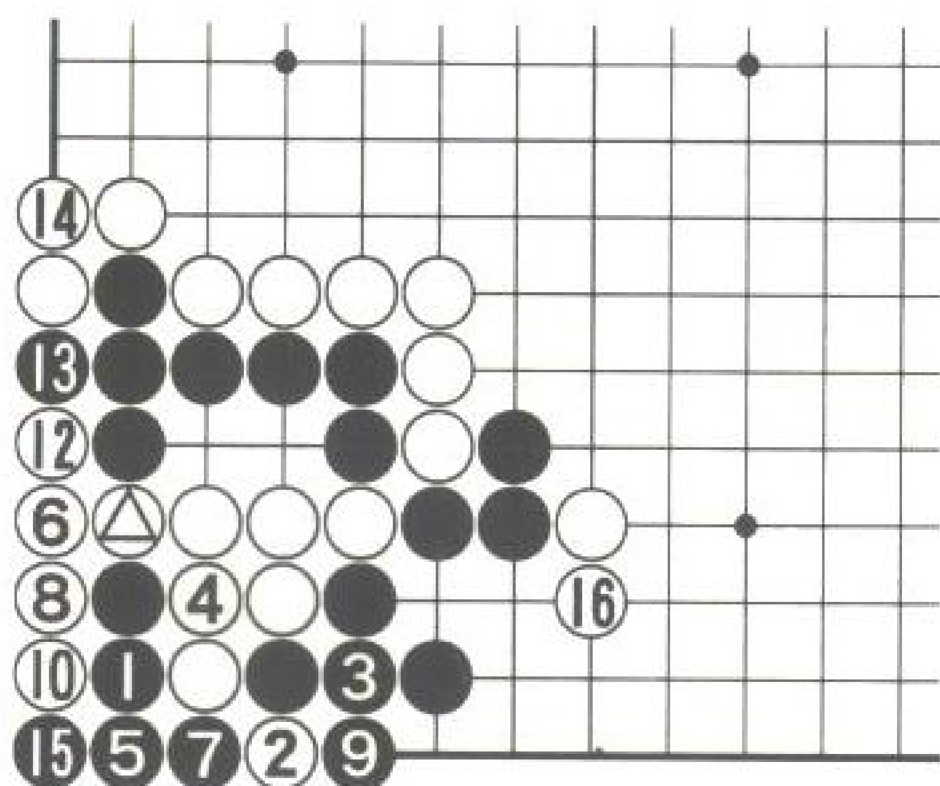


3도

3도 (계속)

흑9를 이용하고 11로 달아나 보지만 이하 29까지 흑은 귀에서 후수 빅을 만드는 게 고작이다.

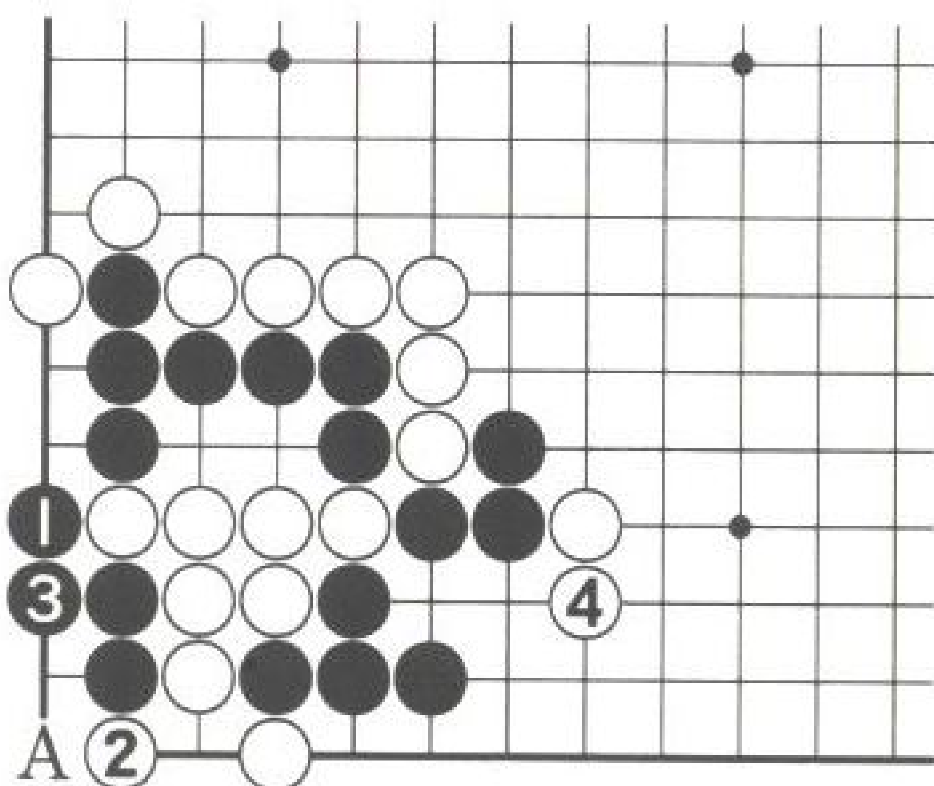
백은 와중에 12에서 20까지 위쪽에 세력을 쌓았을 뿐만 아니라 30으로 하변 흑일단을 공격하는 즐거움이 보너스. 흑의 대실패이다.


4도 ⓫…②

4도 (더욱 나쁘다)

△로 찔렀을 때 흑1(3도 흑23)에서 5로 귀쪽으로 들어가는 것도 사태가 호전되지 않는다.

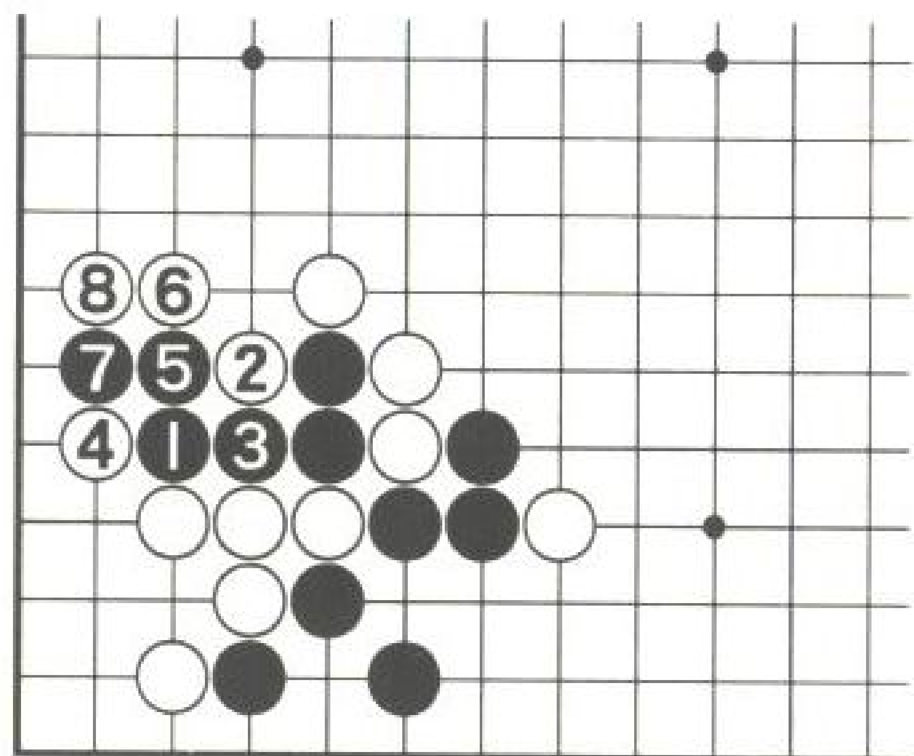
15까지 흑의 후수 빅. 이것은 하변 흑의 공배가 채워져 전도보다 더 나쁘다.


5도

5도 (대동소이)

흑1(4도 흑5)로 넘으면? 역시 백4를 빼앗겨 1~3도와 대동소이하다.

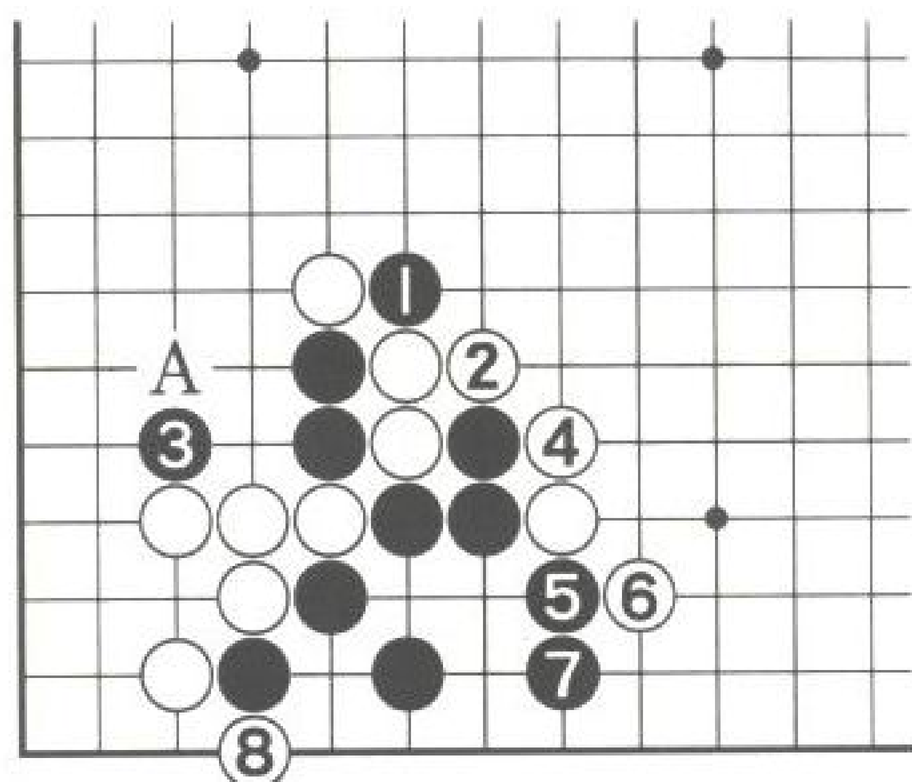
귀는 A로 집어넣으면 패는 되지만 한마디로 '억지패'. 흑이 질 경우 피해가 막심하므로 이대로 빅으로 간주하는 게 타당하다.


6도

6도 (축)

3도 흑11의 변화.

흑1로 붙이는 맥은 성립하지 않는다. 백2에서 4·6·8로 몰아서 축이다.

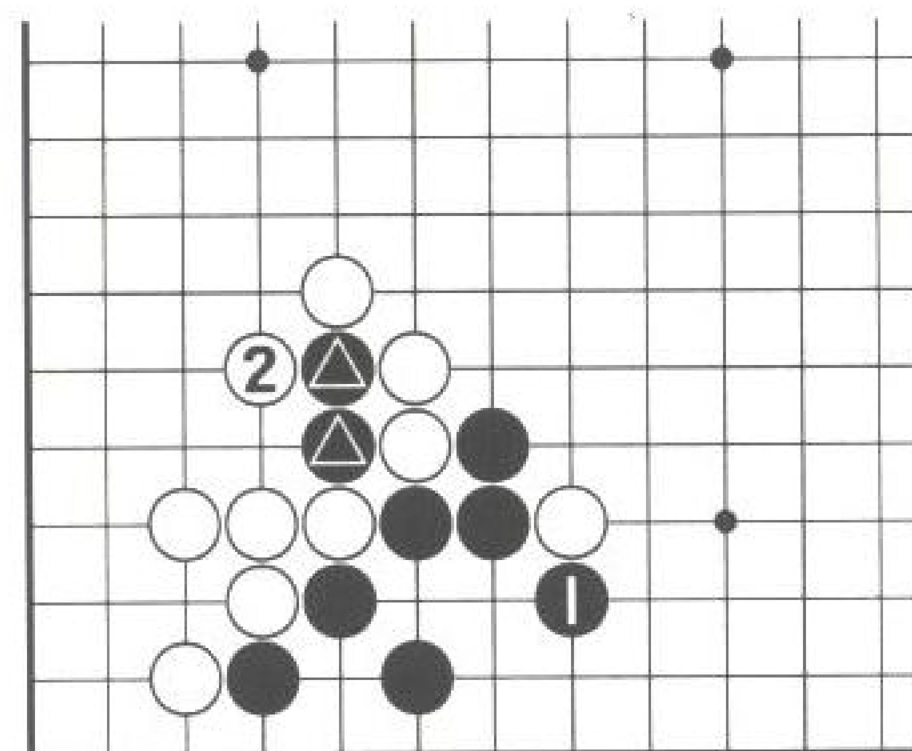


7도

7도 (하변이 괴롭다)

흑1(6도 흑1)을 선수한 다음 3이면 축은 면한다.

하지만 백2가 놓인 관계로 이번에는 백4의 봉쇄를 당해 하변 흑이 괴로워진다. 백은 A의 맥도 건재하다.

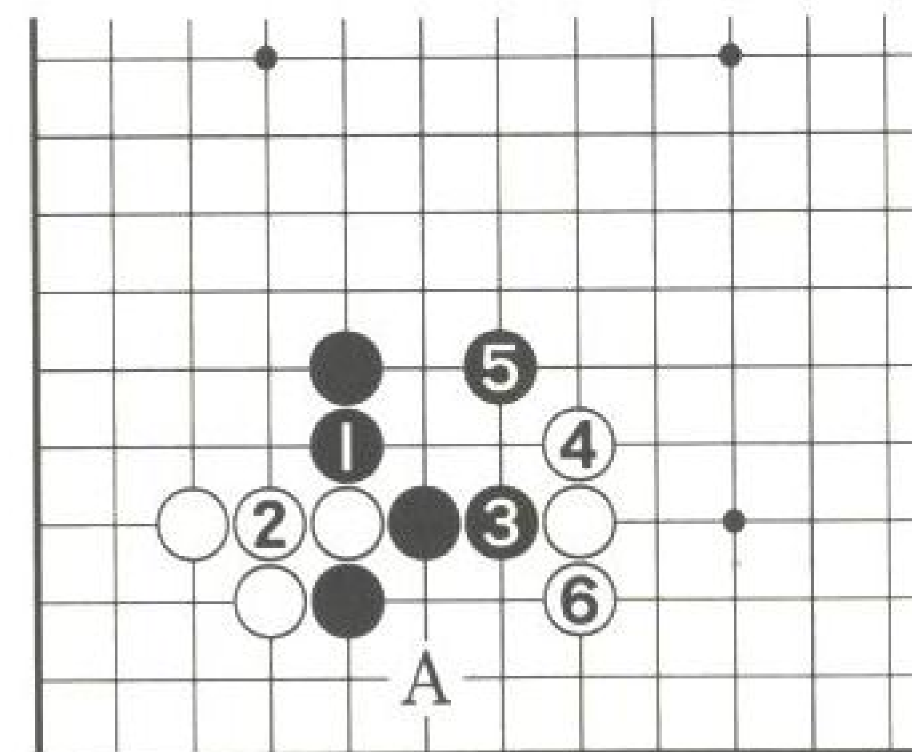


8도

8도 (백, 우세)

이상의 이유에서 ▲를 직접 움직이는 것은 무리.

따라서 흑1로 젖혀 하변을 돌보는 정도일 것이다. 백은 2로 확실히 잡아, 이것은 실리와 세력 모두 백이 우세하다.



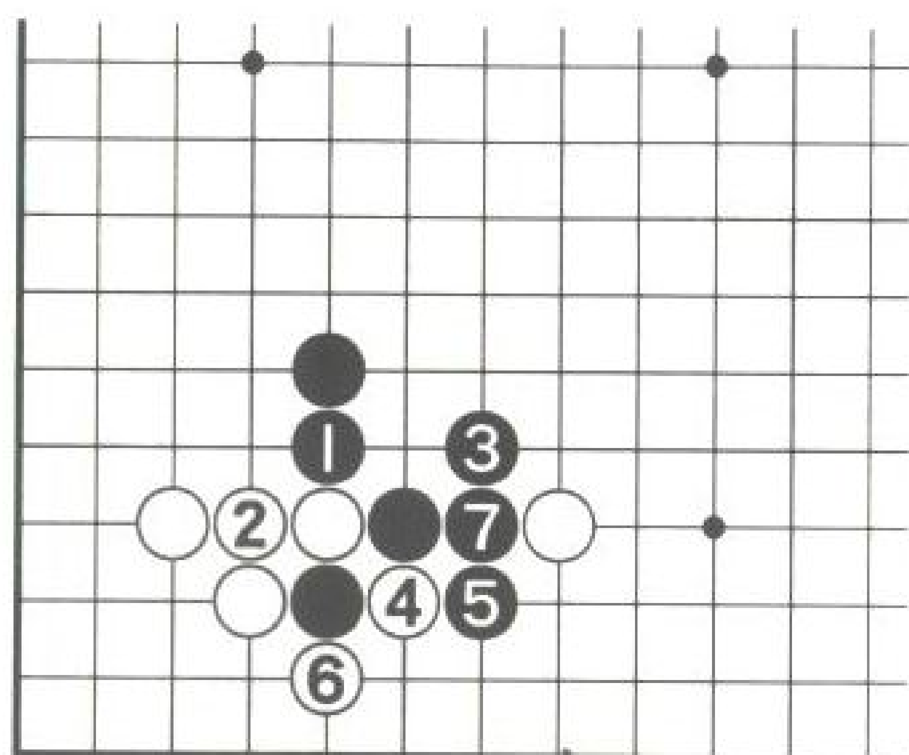
9도

9도 (함정코스2)

흑3의 치받음은 속된 행마이다.

백4에 흑5로 틀을 잡았지만 오른쪽의 백을 굳혀준 죄과가 크다. 그리고 하변은 백A로 넘는 수단이 남아 있다.

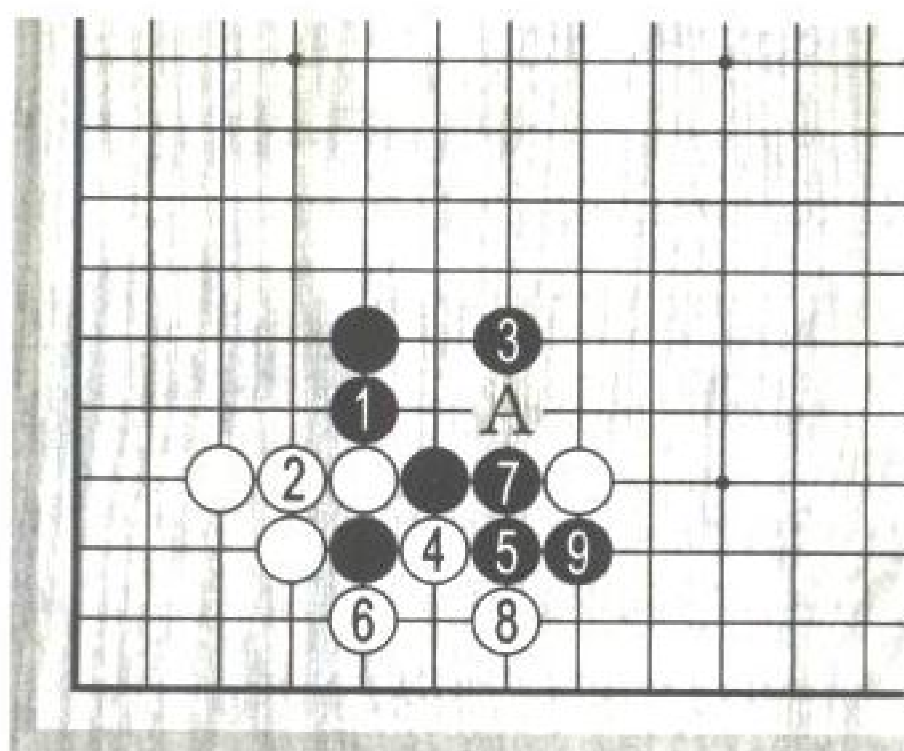
흑은 모양만 그럴싸할 뿐 속빈 강정이다.



10도

10도 (약간 불만)

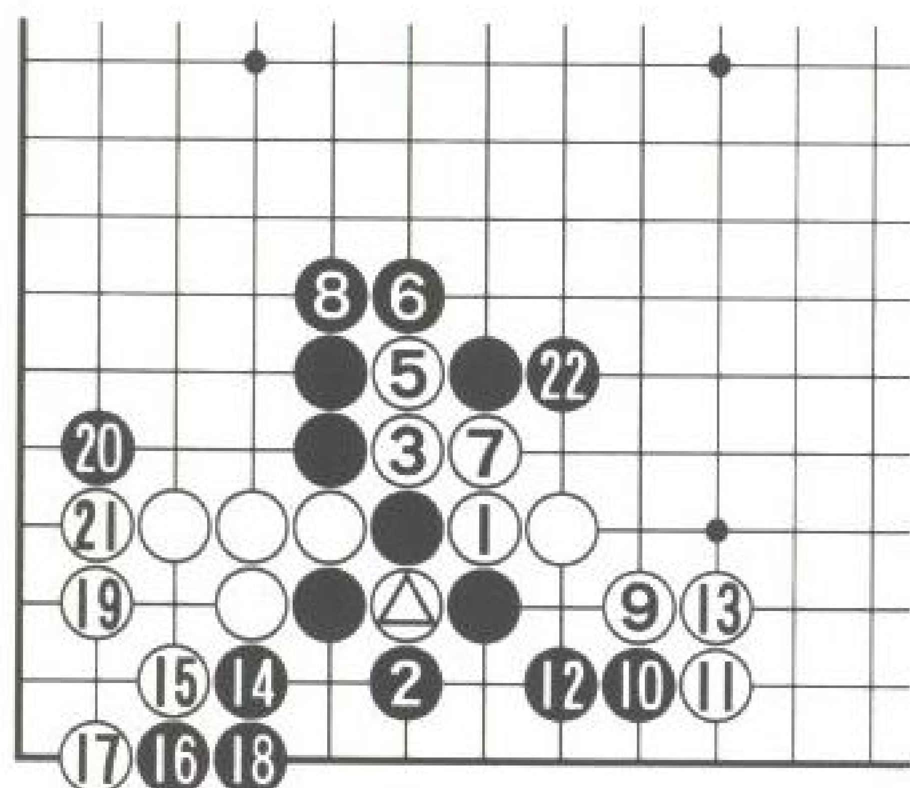
끊겨서는 괴로우므로 단점을 보강하는 흑3의 호구이음은 어떨까? 이것은 백4·6으로 한점을 취했을 때 흑7로 잇는 모양새가 영 말이 아니다. 자, 이제 정답이 거의 나왔다.



11도

11도 (퇴치)

흑1 다음 3으로 자세를 잡는 것이 올바른 퇴치법이다.
이상의 진행을 보면 3이 A에 있는 10도보다 한결 깔끔한 모양임을 알 수 있다.



12도 ❶…△

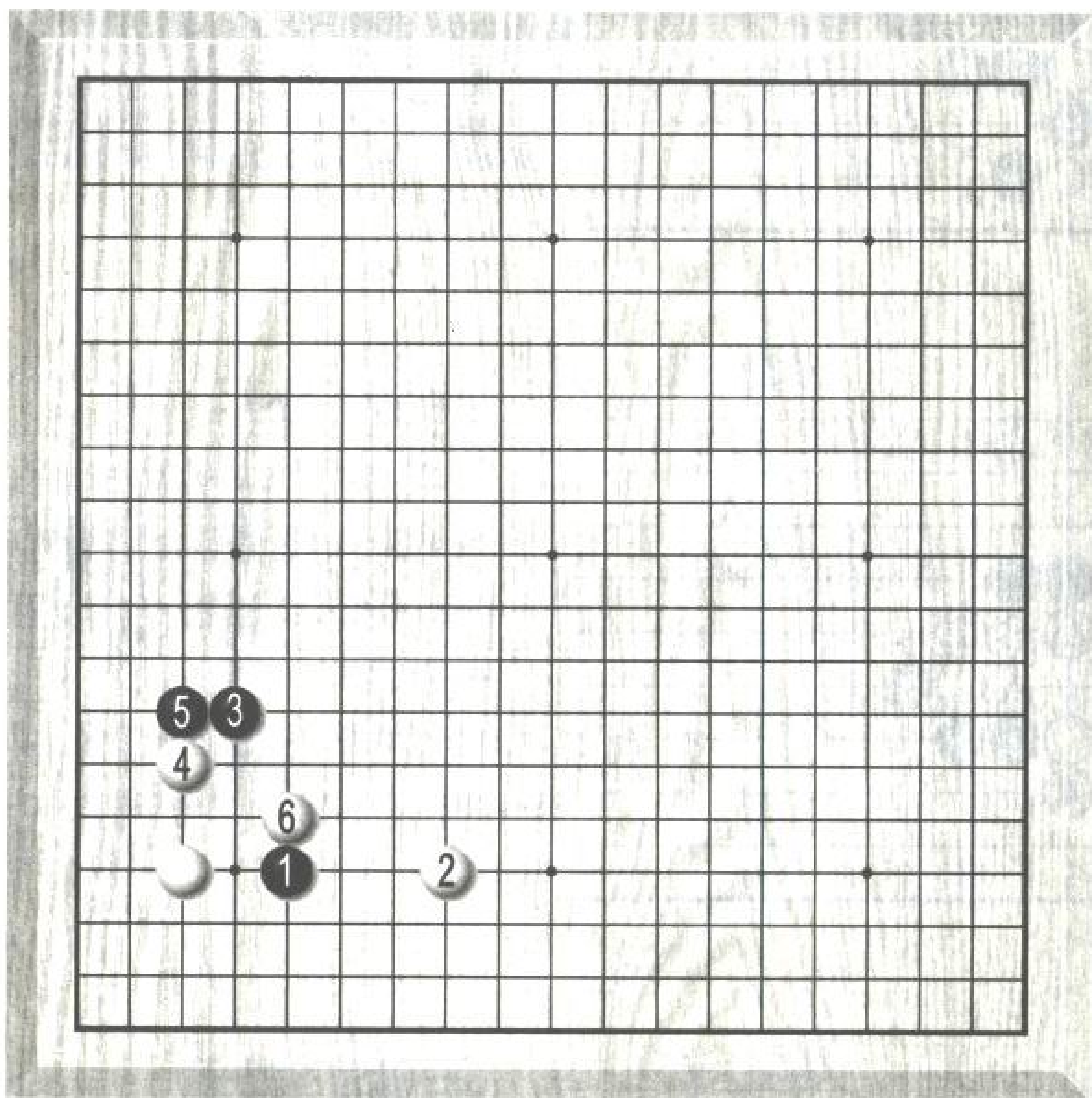
12도 (변화)

약간 걱정스런 것은 백1(11도 백6)로 되끊어오는 수일 것이다.
하지만 흑2로 따내어 하변 흑은 선수로 사는 것이 자랑. 흑20의 기분 좋은 선수에 이어 22로 힘차게 뻗으면 흑이 우세한 갈림. 우하귀에 흑돌이 있는 국면이라는 더욱 좋다.

12형

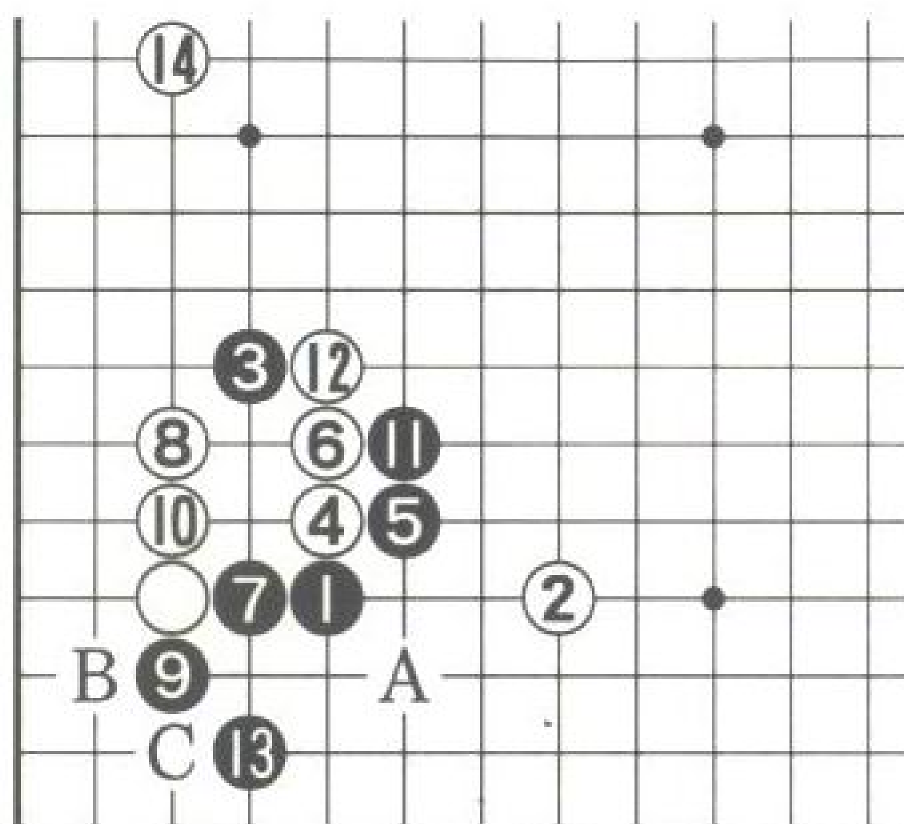
활용을 노린 악수

● 흑차례



백2의 협공에 흑3의 눈목자씌움은 유명한 '요도(妖刀) 정석'의 시발. 그런데 이에 대한 백4에서 6이 정상궤도에서 이탈한 함정수법이다. 우선 백4가 의도하는 바가 무엇인가를 파악하는 것이 중요하다.

자, 백4를 악수로 만들기 위해서는?

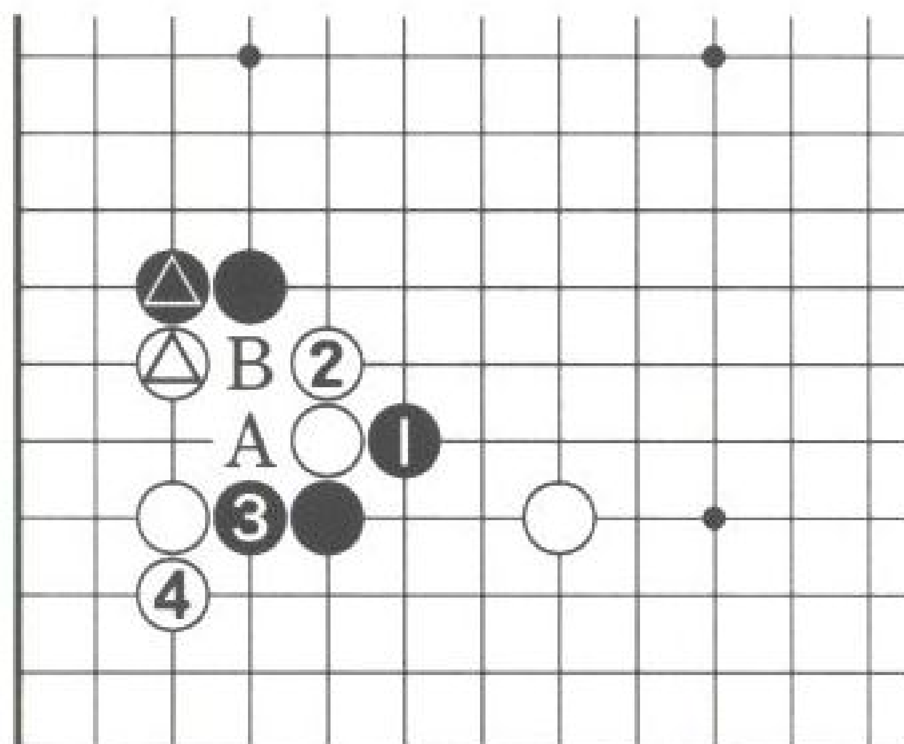


1도

1도 (정석)

먼저 기본정석부터 알아보면 흑3에는 백4로 붙여가 이하 14까지가 피차 불만 없는 정석형이다.

수순중 흑11로는 단순히 A에 호구치고 백B, 흑C도 경우에 따른 훌륭한 정석이다.

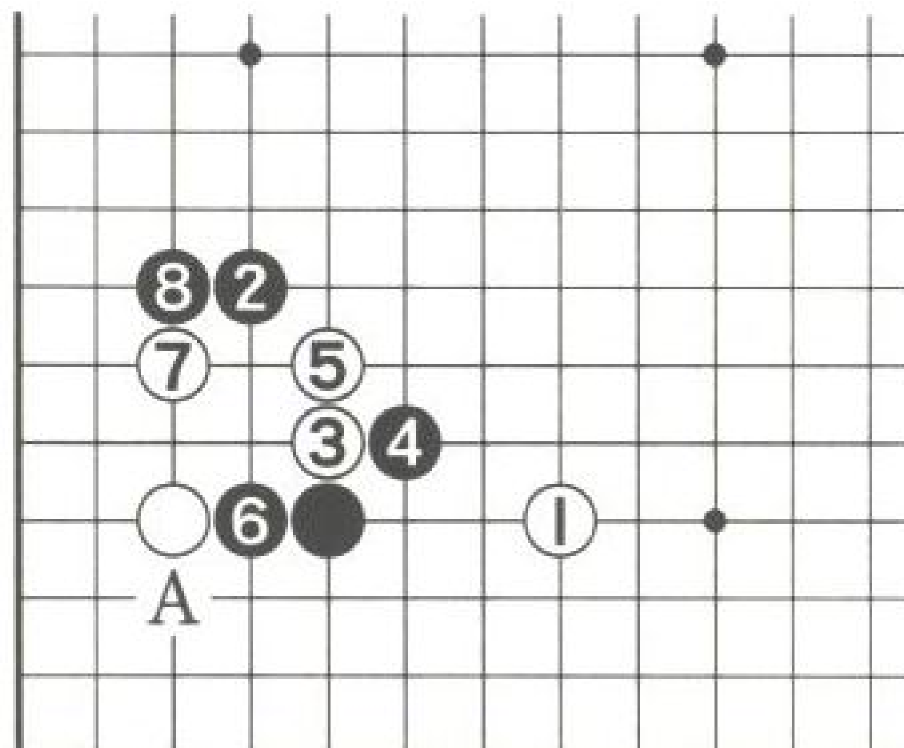


2도

2도 (함정코스)

흑1의 젖힘은 대책 없는 행동. 백2에 흑3은 놓칠 수 없는 급소인데 백4로 귀쪽으로 뻗는 수가 성립하기 때문이다.

이후 흑A에 백B로 이상무. 이것이 미리 △, ▲의 교환 덕택이다.



3도

3도 (활용 당한 꼴)

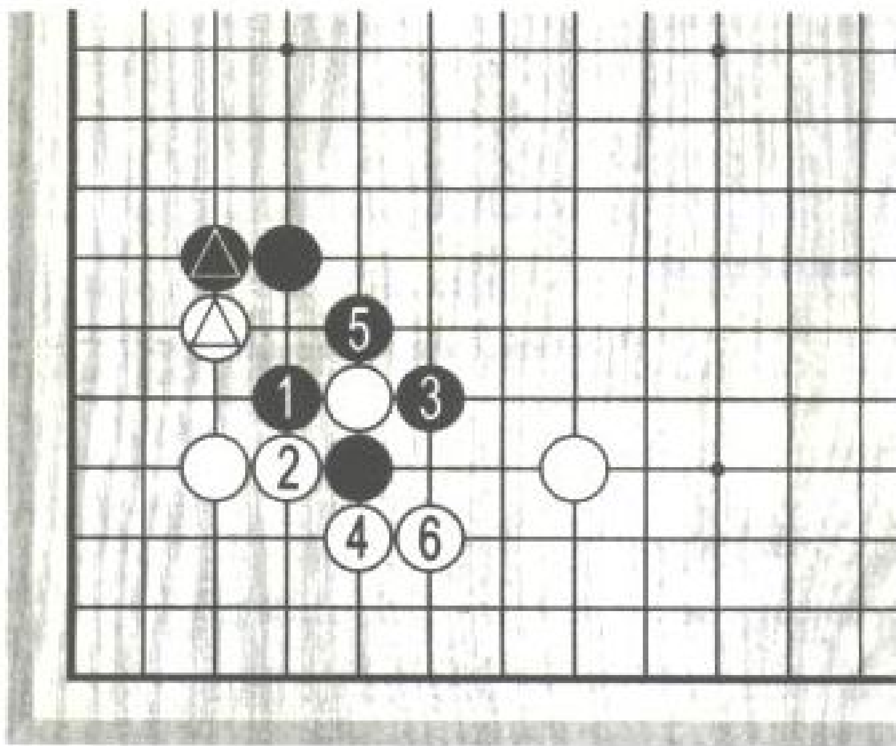
백7까지는 1도에서 밝힌 대로 정석의 수순.

그런데 백7에 A로 젖히지 않고 흑8로 곧이곧대로 받아준 것이 2도로 명백히 활용 당한 꼴이다.

4도 (퇴치)

흑1의 안쪽젖힘이 올바르다. 백2로 끊는 한수일 때 흑3으로 몰아 이하 백6까지 일단락이다.

이 그림은 빵때림한 흑의 위력이 상당하며 △, ▲의 교환이 흑을 굳혀준 이적행위이다.

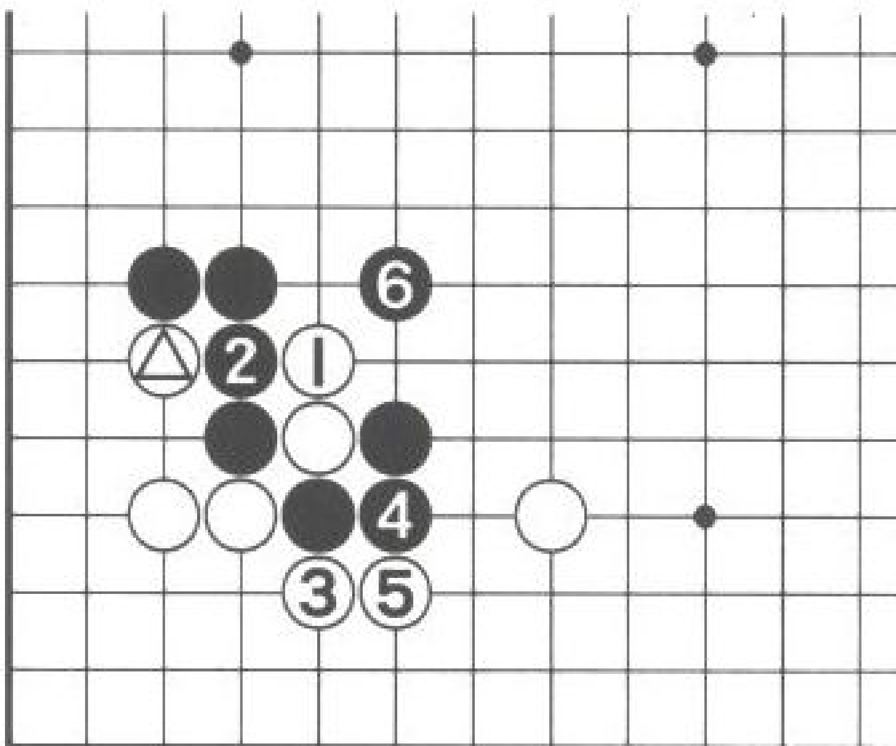


4도

5도 (변화)

백1(4도 백4)로 나가는 것은 더욱 나쁘다.

흑6의 장문까지 백 두점을 잡은 중앙의 두터움이 한층 위력적인 모습이다. △도 거의 폐석화 됐다.

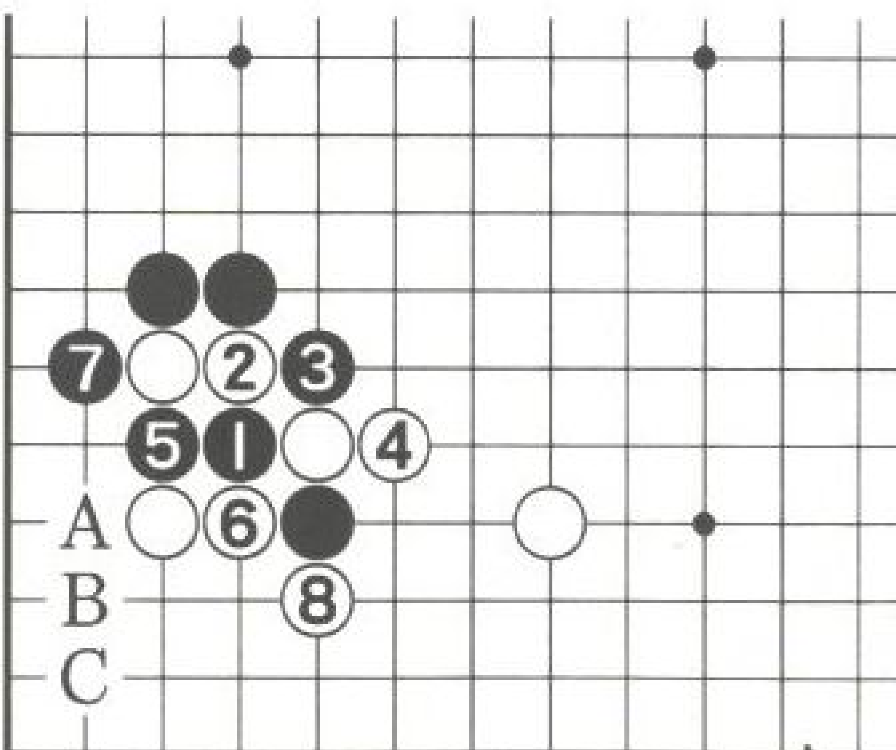


5도

6도 (변화)

흑1에 백2쪽을 막으면 흑3에서 5·7로 백 두점을 취해서 좋다.

귀의 백집이 커 보이지만 선수로 두점을 따낸 흑의 두터움이 강력하다. 그리고 귀는 흑A, 백B 때 흑C로 껴붙이는 수단이 남아 있다.

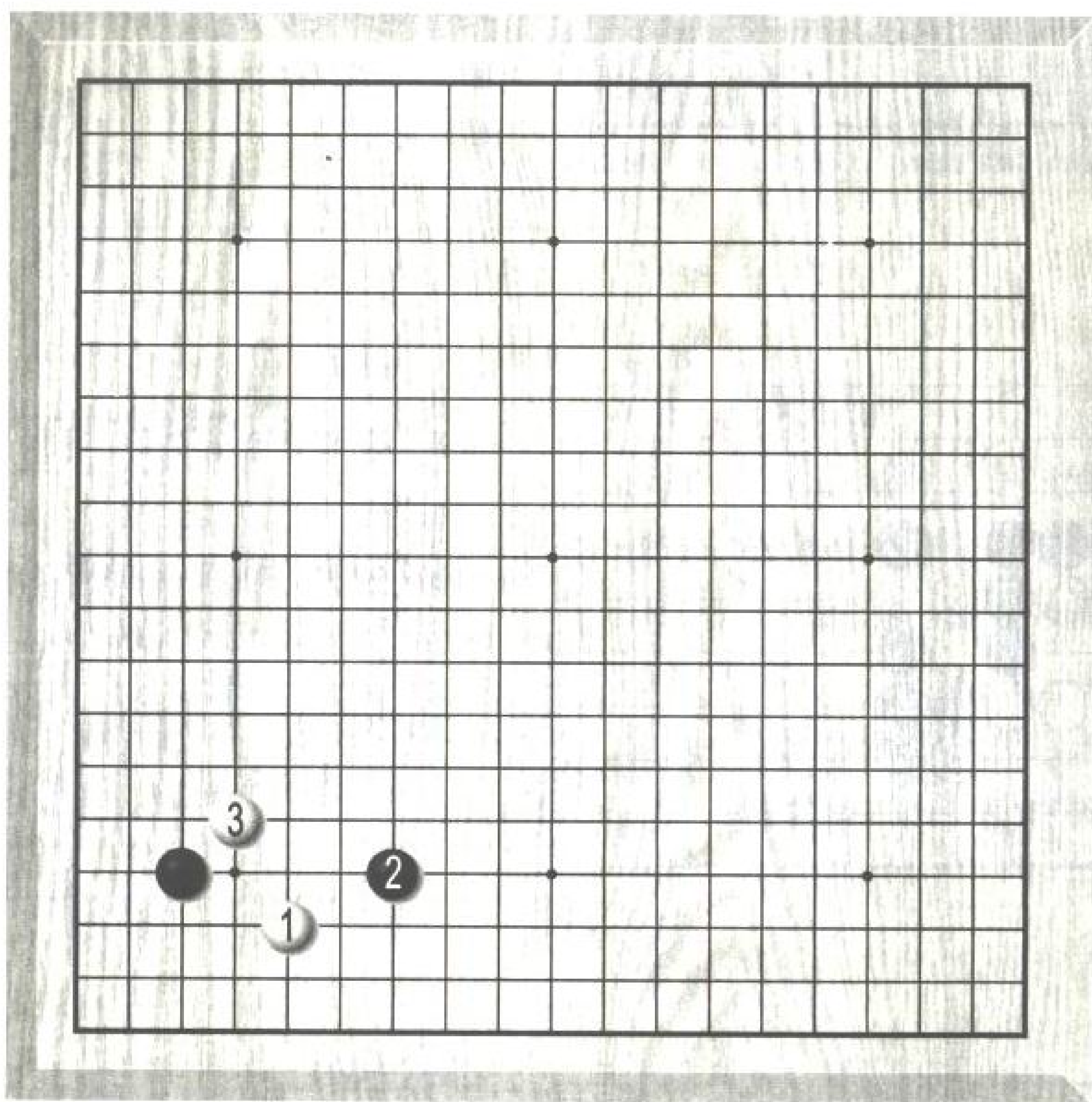


6도

13형

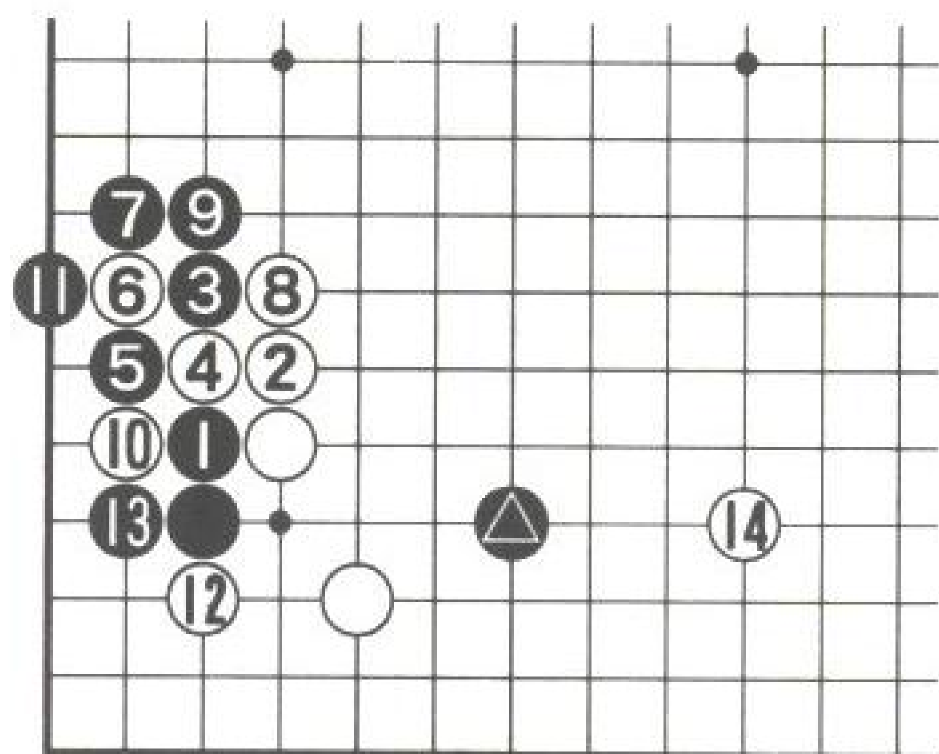
무모한 싸움

● 흑차례



흑2의 한칸높은 협공은 협공의 여러 유형 중에서도 가장 급박한 협공. 그럼에도 날일자로 씌워간 백3은 무모한 수단이다.

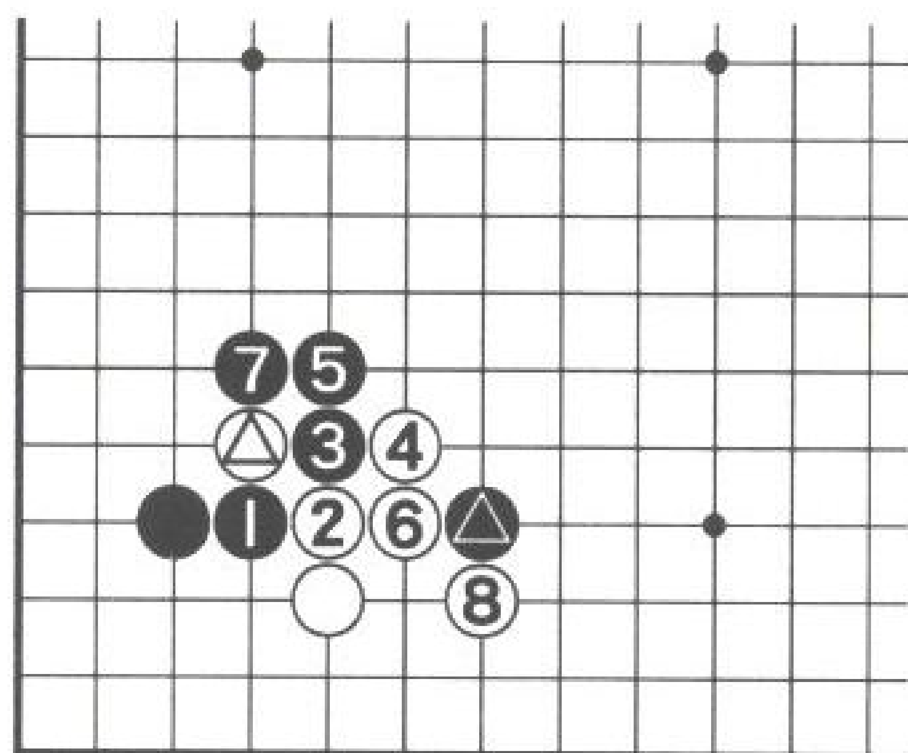
그러나 힘이 약한 상대에게는 오히려 유효한 함정수로 돌변할 것이다. 퇴치하기까지 상당한 역량이 요구되는 함정수이다.(단, 축은 백이 유리)


1도

1도 (함정코스1)

흑1로 밑에서 받는 것은 이미 상대의 기백에 눌렸다.

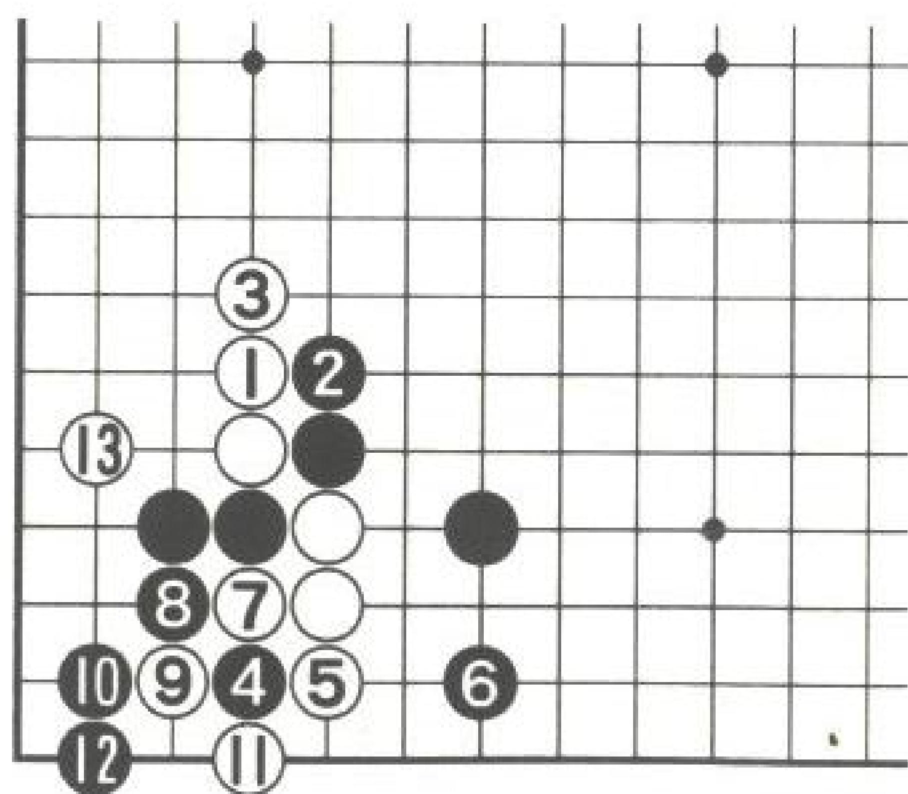
백4부터 상용의 수순으로 좌변을 결정지은 다음 백14로 협공해 ▲를 공격한다. 이렇게 되고 나면 ▲가 백의 두터움에 지나치게 가까이 접근해 있는 모습이다.


2도

2도 (충분)

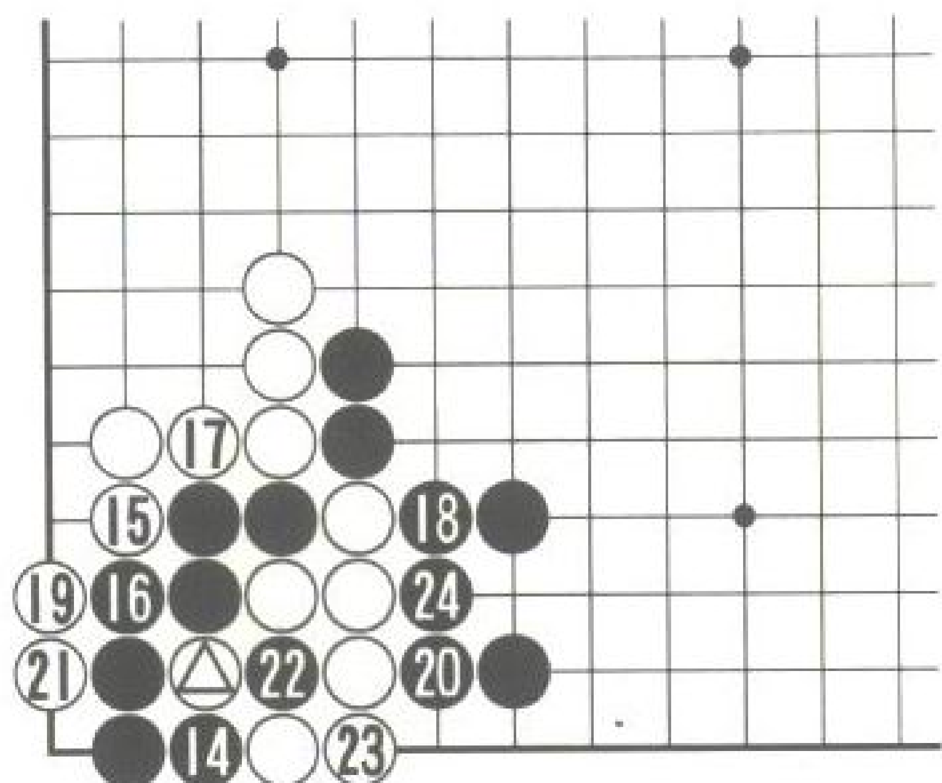
어찌됐든 흑1·3으로 나가끊는 것이 돌의 기세이다.

이후 백4·6이라면 흑7로 △를 깨끗이 잡아서 충분. 반면 백8로 젖히더라도 ▲에는 약간의 숨이 붙어 있다. 먼저 함정을 건 백으로선 차마 이렇게 쉽게 두어주지는 않을 것이다.


3도

3도 (함정코스2)

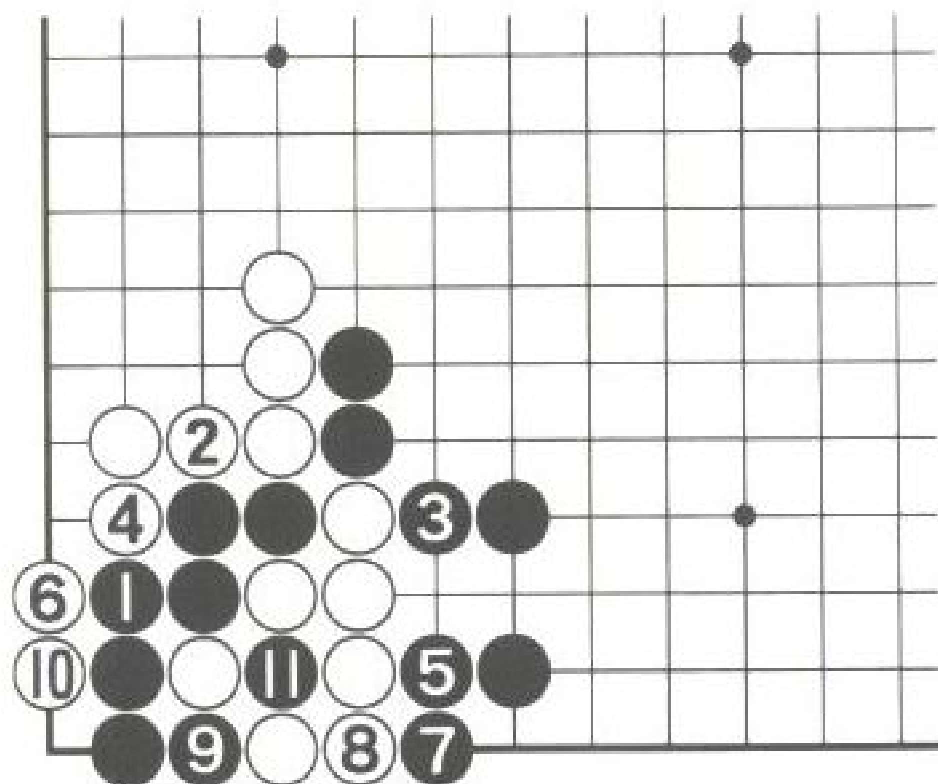
1(2도 백4)의 뻗음이 애초 백의 노림. 흑도 2의 밂이 최강의 버팀이다. 그런데 백3때 방향 전환한 흑4는 성급하다. 백5에 흑6으로 잡을 수 있을 것 같지만 안타깝게도 또다른 함정코스로 접어들고 말았다. 아무튼 백7~13은 쌍방 절대의 수순.


4도

㉕…◬

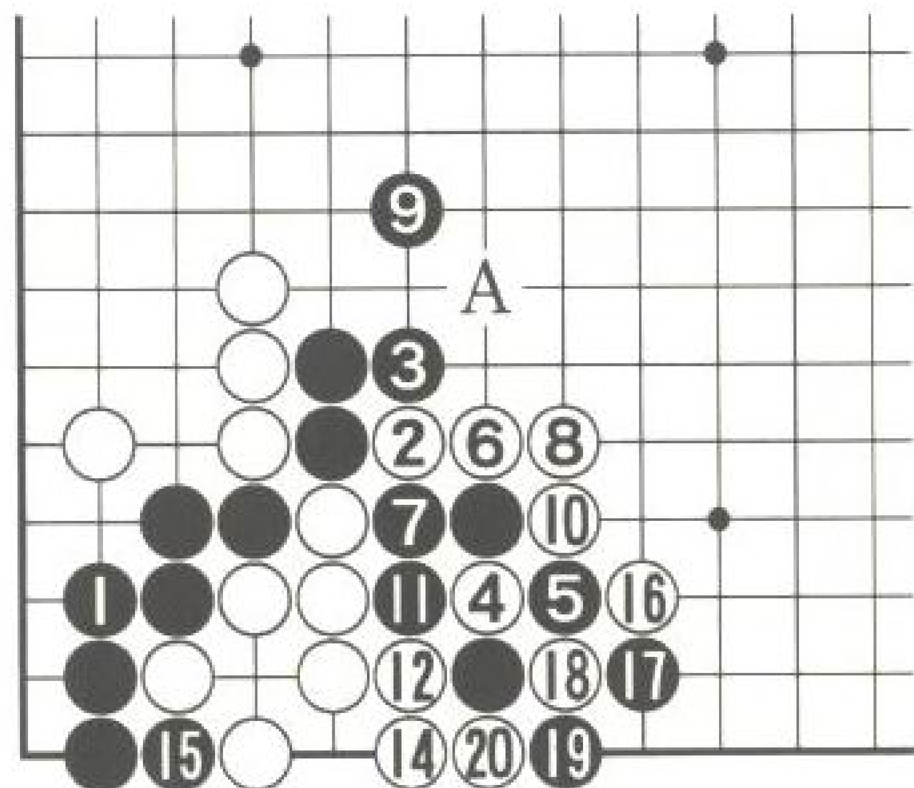
4도 (계속)

흑14부터는 필연적인 수상전.
피차 공배를 메워 결국 백25까지 패가 되는데, 이 큰 패는 백이 따낼 차례. 흑은 찌부러지고 말았다.


5도

5도 (희망사항)

잠자코 흑1(4도 흑14)로 이으면 수상전이 어떻게 될까?
만일 백2부터 차례로 조인다면 흑11까지 이번에는 흑이 따낼 차례의 패. 도중 흑7이 선수로 듣기 때문이다.
그러나 이것은 단지 희망사항일 뿐이다.

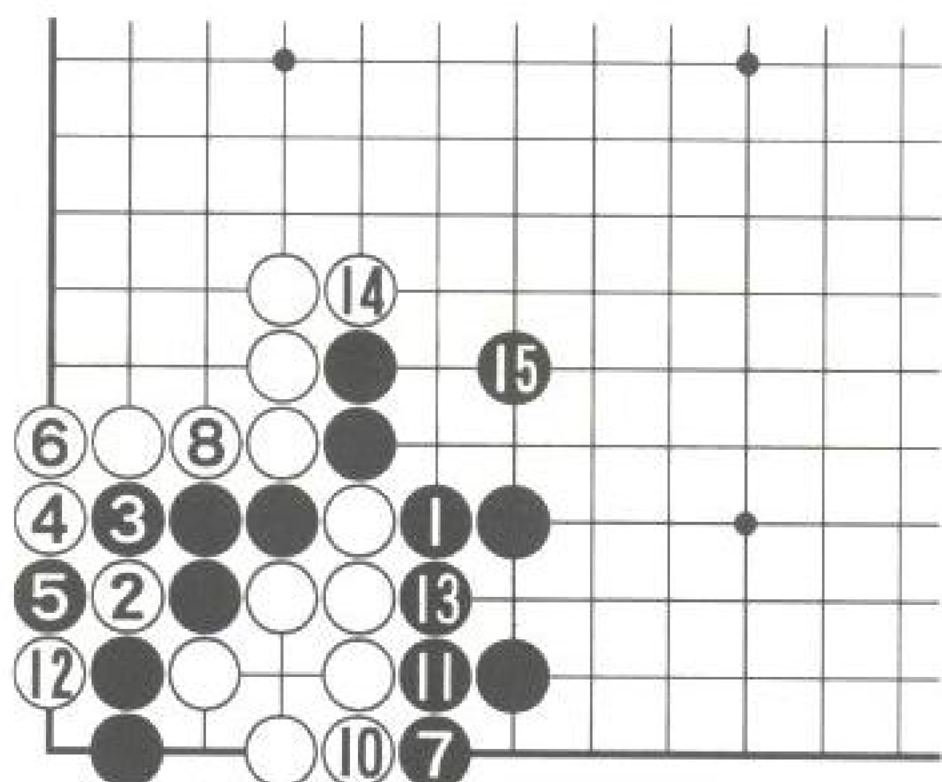


6도

⓭…④

6도 (파탄)

흑1에는 직접 수상전을 시도하지 않고 백2로 바깥 흑의 약점을 찔러간다. 흑3은 축의 방비인데 백4·6이 멋진 콤비블로. 흑7에는 백8로 A의 장문과 10 이하를 노린다.
흑9라면 백10에서 14로, 다음 흑15의 삶과 백16 이하의 수단이 맞보기여서 흑은 파탄이다.

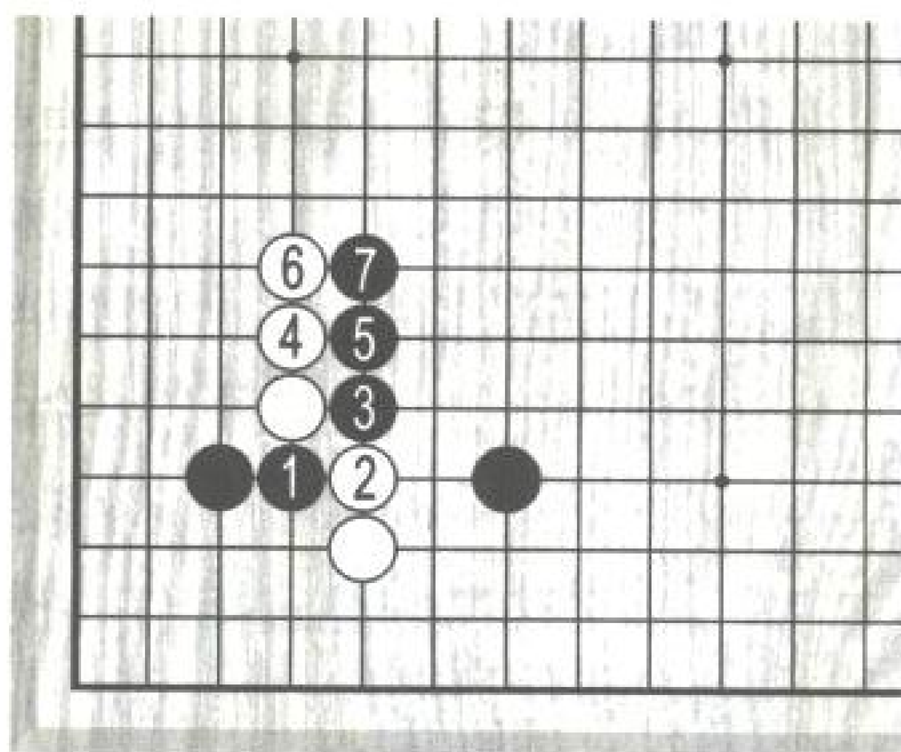


7도 ❾…②

7도 (불충분)

6도의 수단을 방지하려면 흑1로 둘 수밖에 없다. 백은 2에서 4가 최선이며, 흑도 7이 호착.

결국 귀는 흑의 후수 빅으로 쌍방 호각의 갈림. 그러나 함정코스는 피했을지언정 이 정도로는 약간 불충분. 더 좋은 수단이 있기 때문이다.

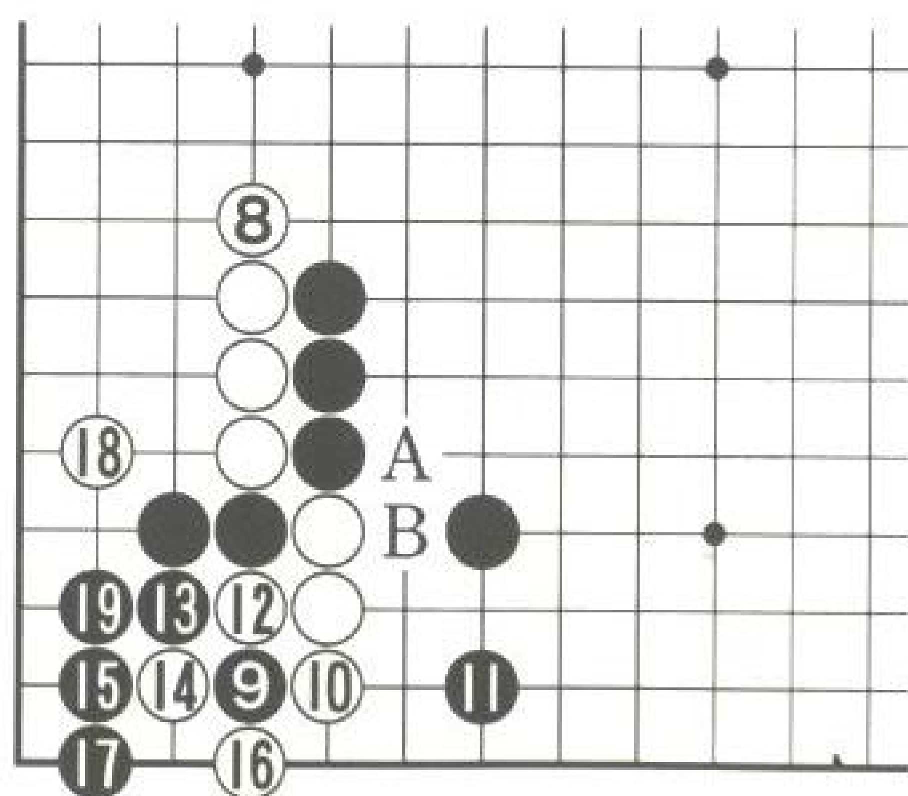


8도

8도 (퇴치)

흑1에서 백6까지는 앞선 3도와 똑같은 수순.

여기서 흑7로 한번 더 밀어가는 것이 좋다. 이 수가 꼭 알아두어야 할 포인트이다.

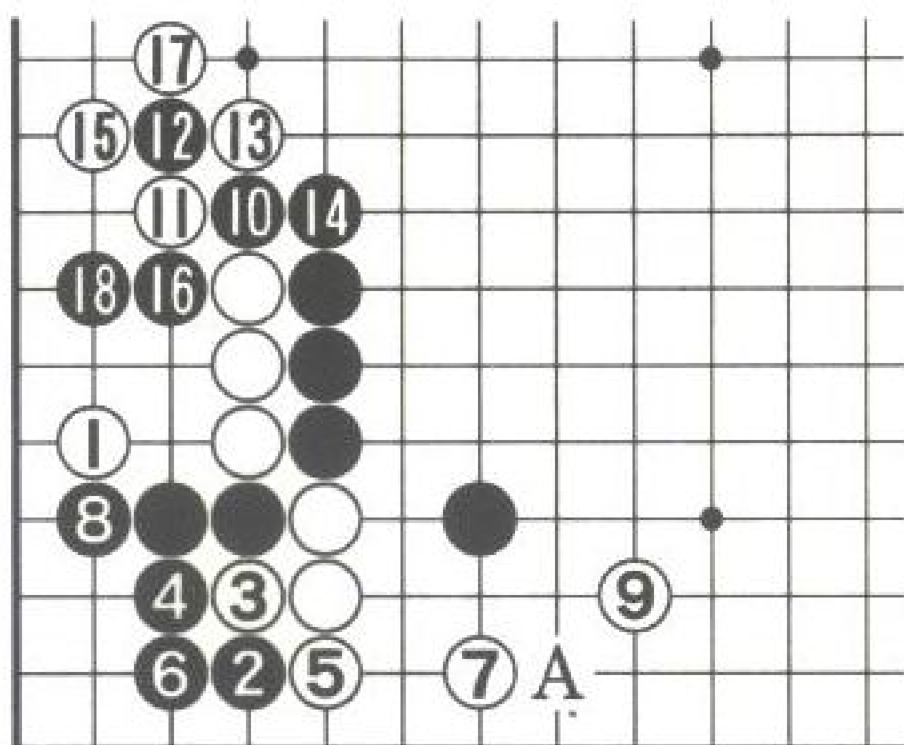


9도

9도 (계속)

백8로 받으면 흑9에서 11로 공격하고 백18에는 흑19로 이어서 수상전은 흑승이다.

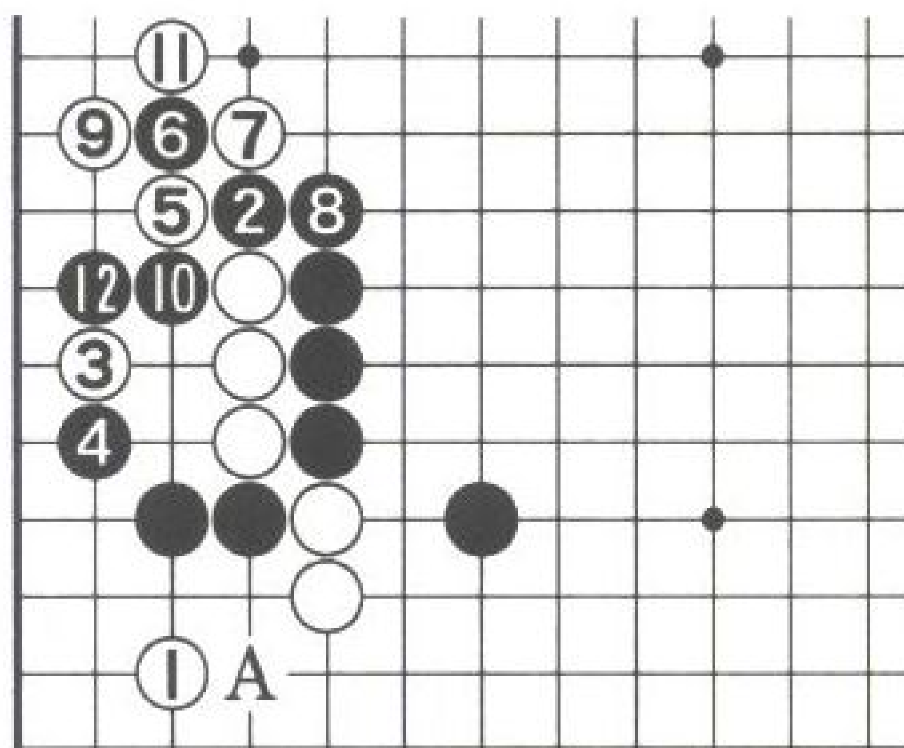
한번 더 밀어둔 효과로 백A로 젖혀 나오는 수단이 없어졌다. 흑B의 끊음으로 그만이기 때문이다.



10도

10도 (변화)

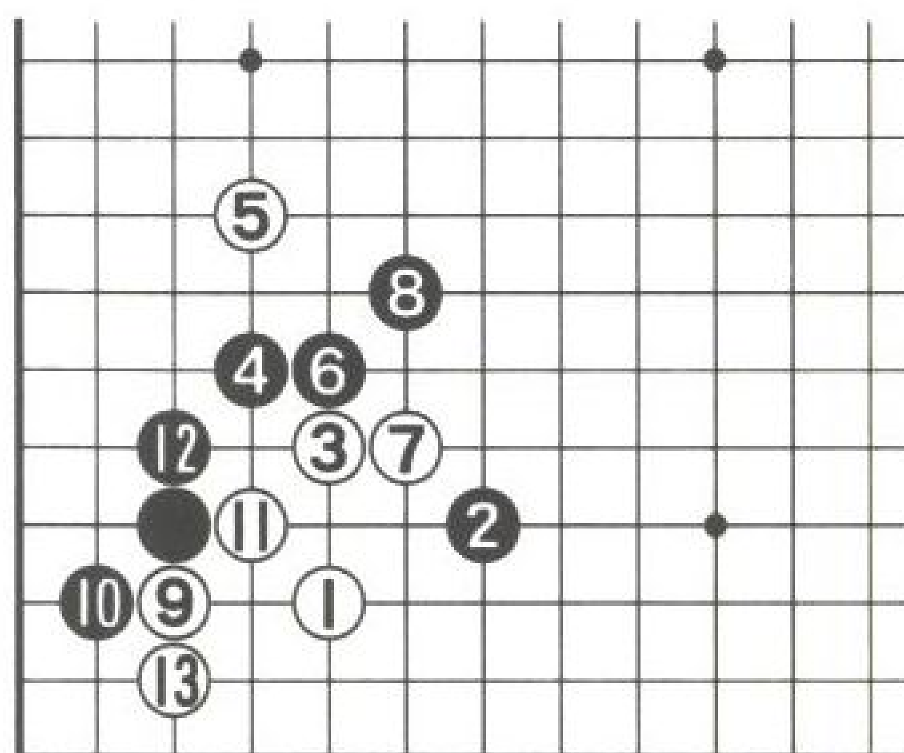
9도 백8의 변화. 만일 1로 뛰어 저항하면 흑2에서 8까지 일단 귀를 돌본다. 백9로 흑A를 방비할 때 흑10·12의 이단젖힘이 통렬하다. 흑18까지 요석인 백 몇점을 잡으며 20집의 확정지를 만들어서 흑의 우세가 확연.



11도

11도 (변화)

흑A를 선점 당해서 좋지 않았으므로 백1(10도 백1)을 선행하면 어떨까? 흑은 불문곡직하고 석점머리를 두드린다. 백3에는 흑4가 좋은 응수이며 백5에는 역시 흑6의 이단젖힘으로 흑12까지 백은 전도보다 더 나쁜 모습이다.



12도

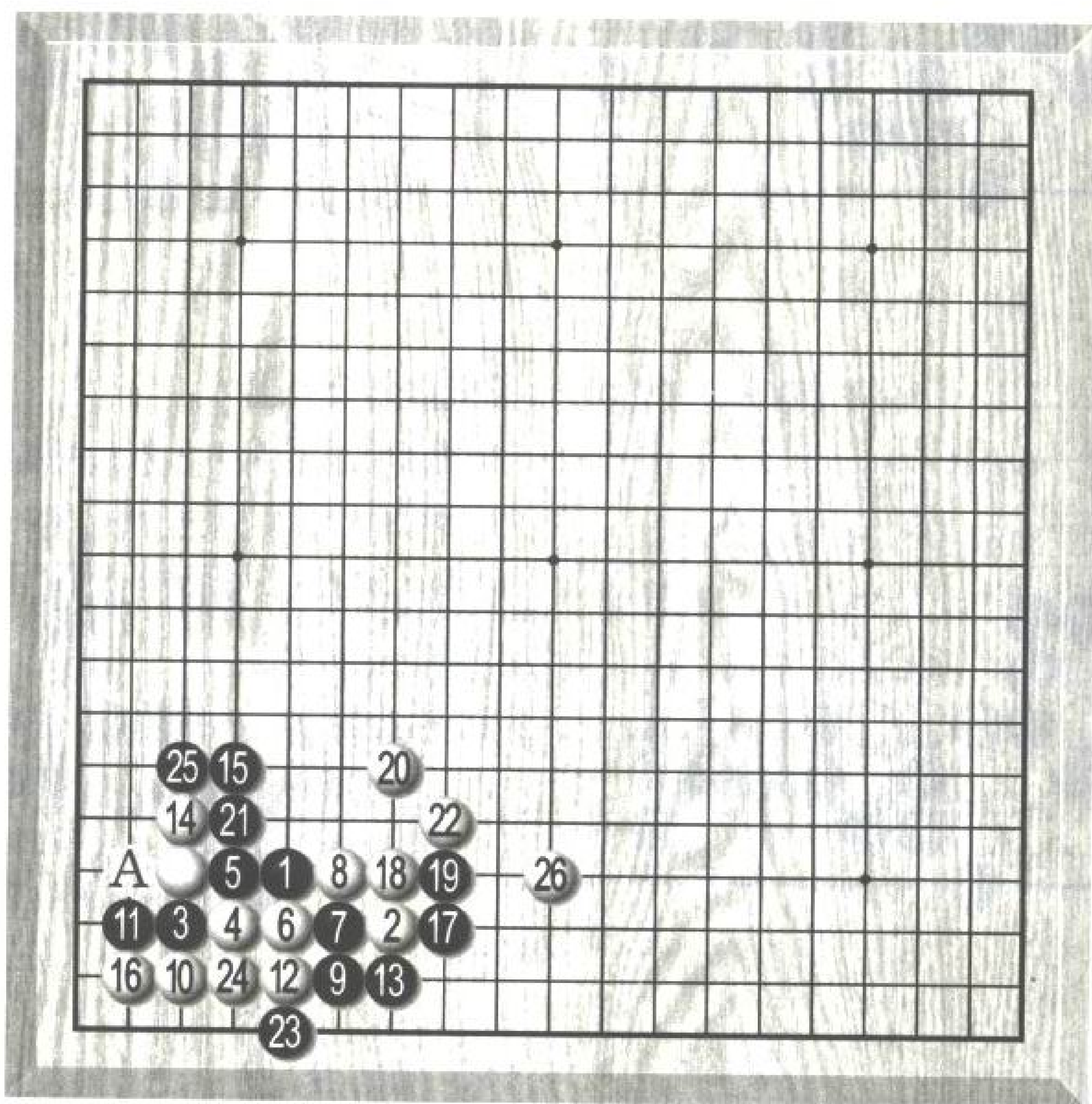
12도 (기본정석)

기본정석을 한가지만 소개한다. 흑2의 협공에 백3의 한칸뜀이 무난한 수로 이하 백13까지 피차 불만 없다.

14형

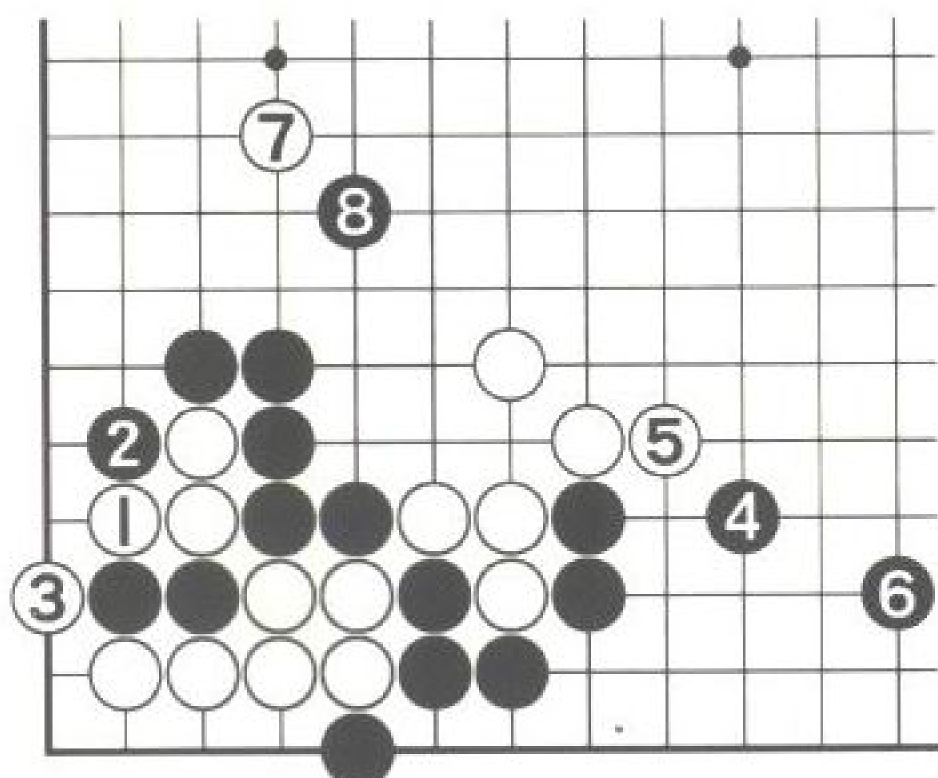
봉쇄를 노리다

● 흑차례



흑1의 높은 걸침에 백2의 한칸협공에서 시작된 대형정석이 이뤄지고 있다. 백12때 14로 잡지 않은 흑13은 축이 유리할 경우의 강수이며, 그렇다면 백14의 뻗음도 필연.

흑25에 대해 정석은 백A로 잡는 것. 그럼에도 백은 26으로 두어 봉쇄를 노렸다. 이 올가미에서 어떻게 벗어나야 할까?

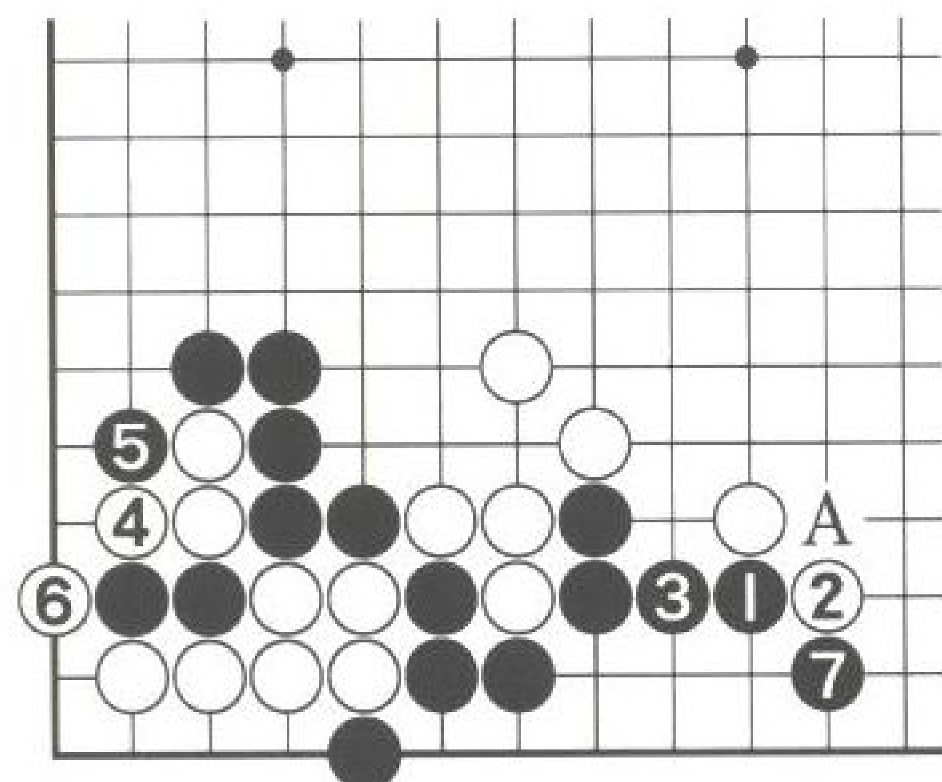


1도

1도 (정석)

장면도의 백26으로는 1로 잡는 것이 정석코스.

그러면 흑은 2를 선수한 다음 4·6으로 하변을 안정하고, 백은 7로 협공해 싸움바둑으로 전개되는 것이 보통의 진행이다.

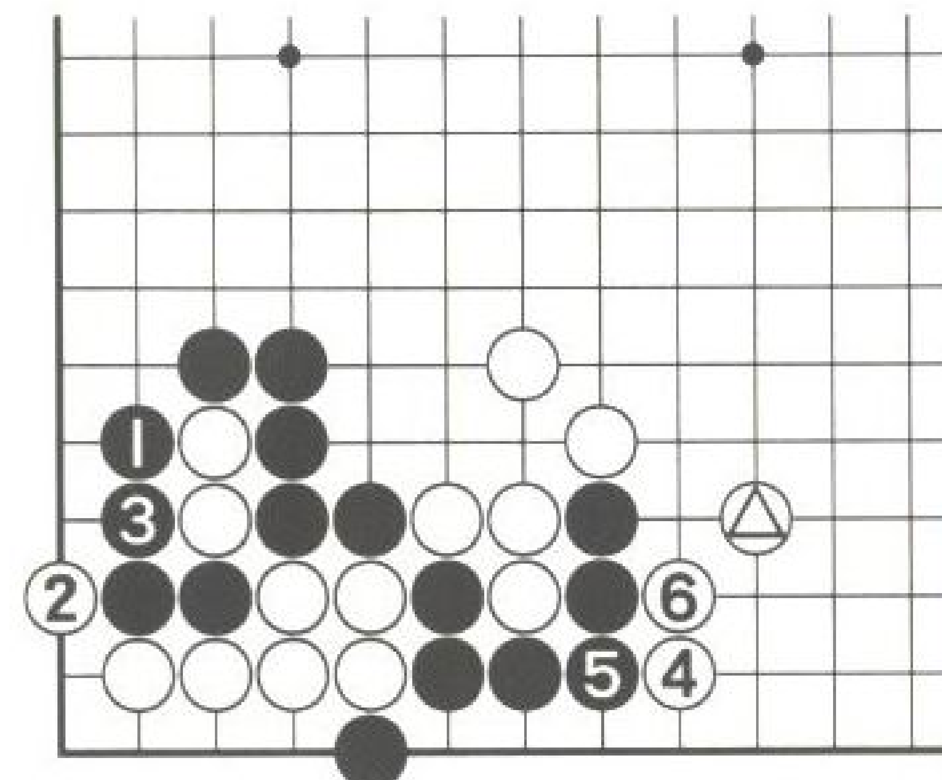


2도

2도 (함정코스1)

직접 흑1로 응하는 것은 좋지 않다. 백2의 젖힘에 흑3으로 받을 수밖에 없는데 상대의 기세에 눌리며 활용당한 느낌이다.

흑7은 A로 끊고 싸울 수도 있지만 어쨌든 흑은 불만이다. 훨씬 나은 대응책이 있는 것이다.



3도

3도 (함정코스2)

백이 손을 빼서 △를 차지했으므로 당연히 흑1로 백 두점을 잡아야 한다고 생각하게 만드는 것이 함정수의 기본 수법.

백2를 선수하고 나서 4·6으로 공배를 메우면 수상전이 되는데—

4도

4도 (계속)

흑7의 이음이 좋은 수지만 백8의 내려섬이 수수를 늘이는 맥점이다. 이하 차례대로 메워 보면 백의 1수 승리. 흑의 대실패이다.

5도

7…△

5도 (양패로 백승)

그렇다면 흑1(4도 흑7)로 급소에 선착하는 것은 어떨까? 이것에는 백2의 먹여침이 급소가 된다.

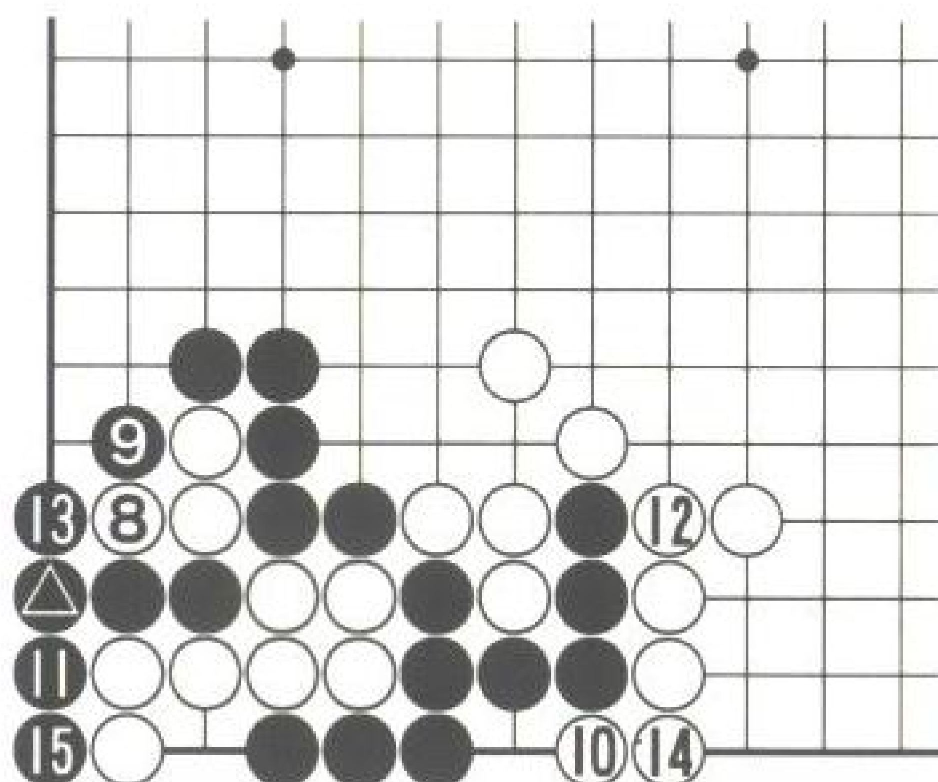
흑3으로 집어넣으면 언뜻 패인 것 같지만 백4에서 8까지 양패로 백이 이긴다. 수순중 흑3으로 5는 백A로 유가무가.

6도

6도 (퇴치)

퇴치법은 흑1의 내려섬. 백 두점의 움직임을 제한시키면서 수상전을 승리로 이끄는 맥점이다.

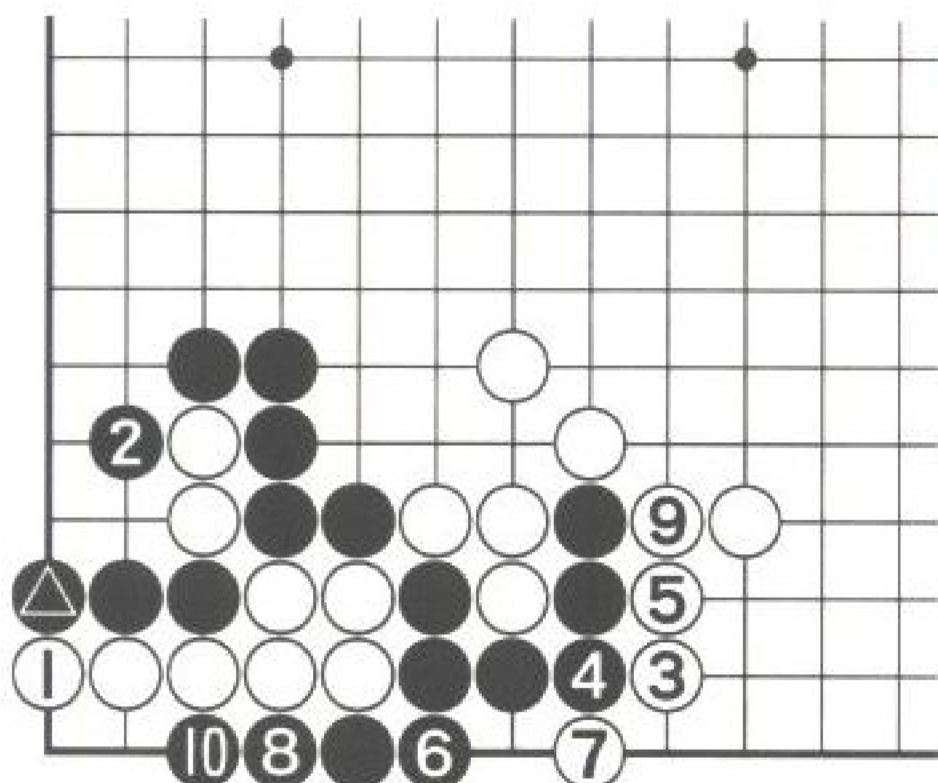
3도와 같이 백2·4로 수수를 메워 오면 흑5로 잇고 백6에는 흑7로 메운다.


7도

7도 (계속)

백8이면 1수가 늘어나지만 수상전 결과에는 영향이 없다. 이하 흑15까지 흑의 1수 승리.

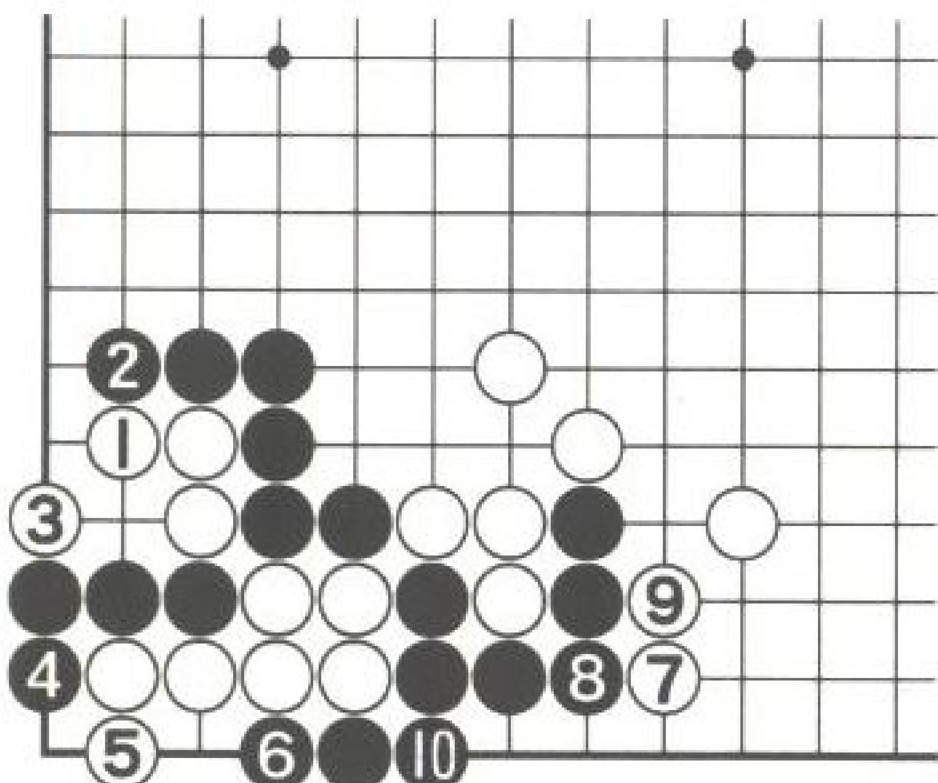
●의 내려섬이 크게 효과를 발휘하고 있음을 확연히 알 수 있다.


8도

8도 (변화)

●의 내려섬에 대해 백1(6도 백2)로 막아도 소용없다.

이하의 수순대로 메워 역시 흑이 1수 빠르다.


9도

9도 (변화)

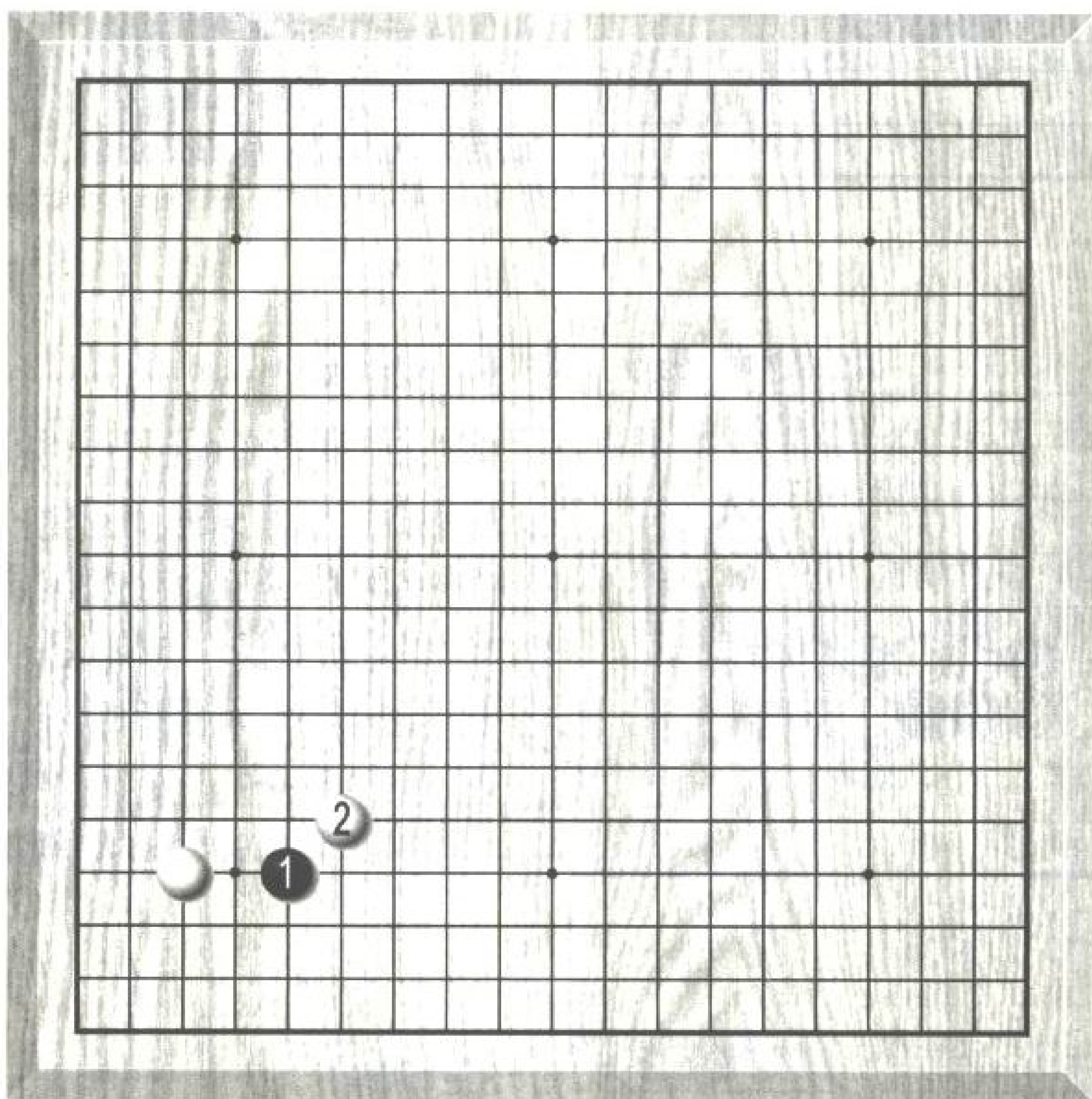
백1(6도 백2)에서 3으로 수수를 늘이는 맥점이 있을 법도 하지만 흑4의 꼬부림이 수상전의 급소.

최후 백7·9에는 흑10의 이음이 긴요한 수이다. 수순중 백5나 7을 10으로 먹여치면 흑7로 호구이어 그만이다.

15형

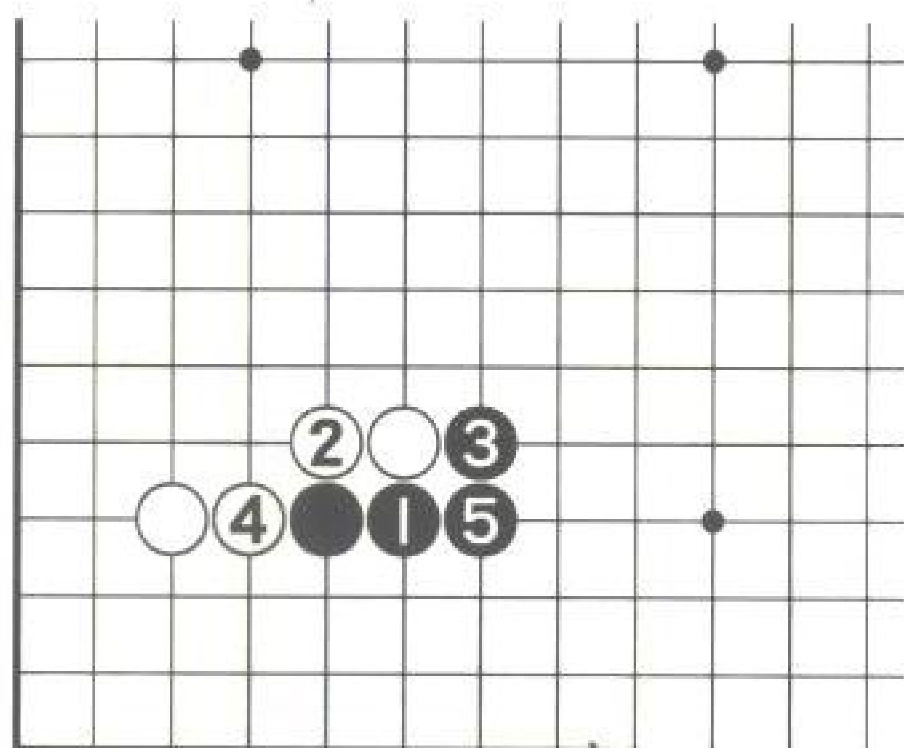
기수(寄手)로 습격

● 흑차례



흑1의 높은 걸침에 백2의 수를 본 적이 있는지— 깜짝 놀랄 정도로 낯설고도 독특하지만 그렇게 극단적으로 나쁜 수만은 아니다.

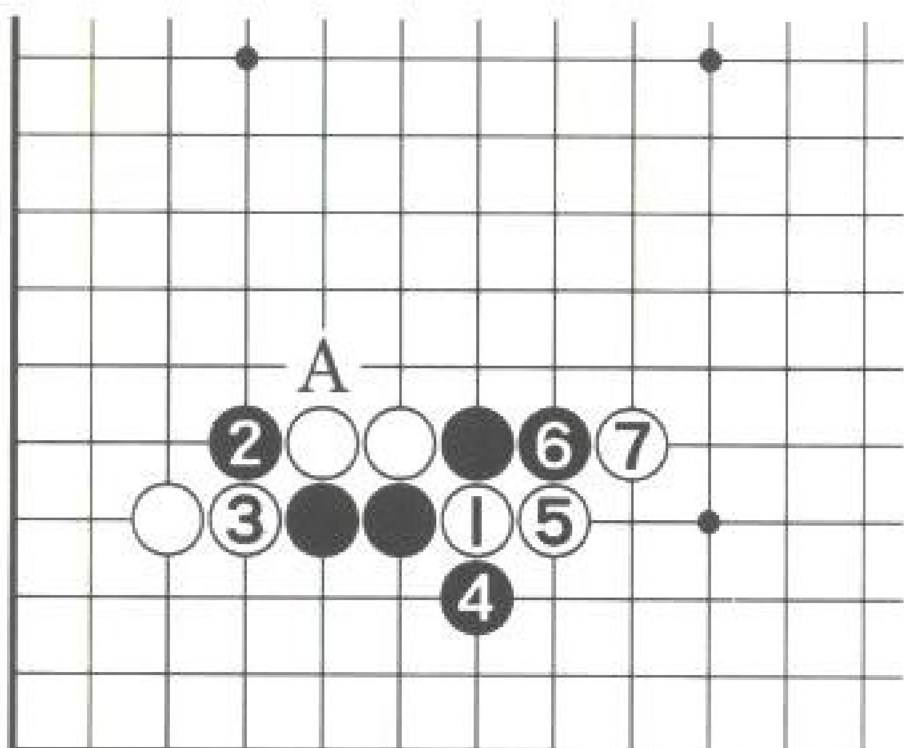
자칫 당황해서 응수를 잘못하면 백에게 유리한 그림이 생기므로 흑으로선 방심은 절대금물이다.



1도

1도 (함정코스1)

흑1은 움츠린 수. 백은 2로 막는 한 수이며 흑3에 백4라면 견실하다. 흑5의 이음까지 이것이면 호각의 갈림. 그러나 백에게는 다른 강수가 있으며, 무엇보다 상대의 무례한(?) 수를 제대로 응징하지 못했다는 것이 흑은 큰 불만이다.

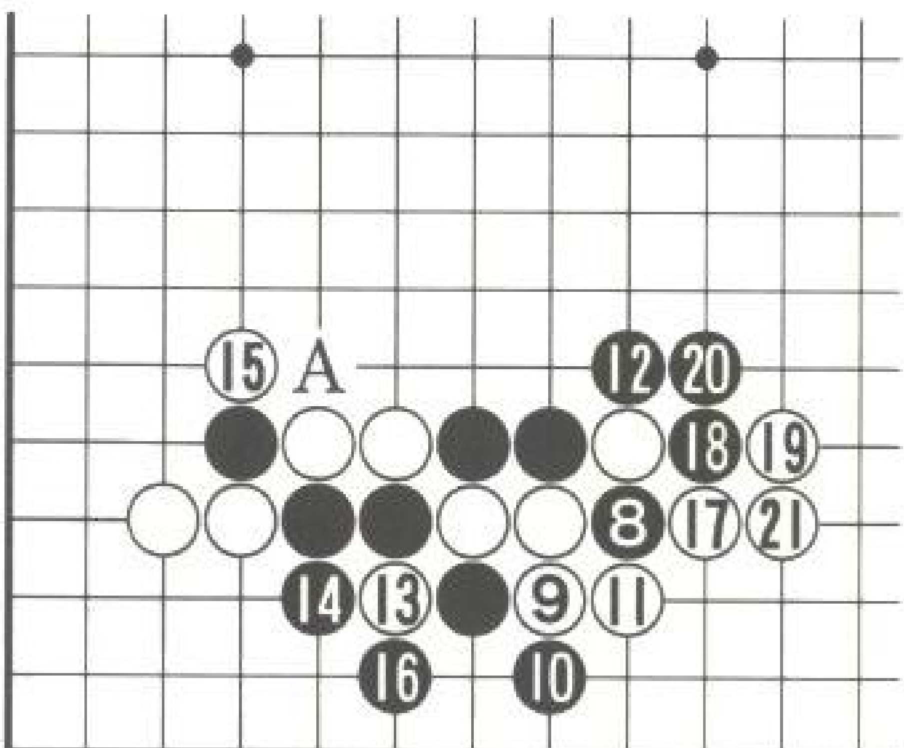


2도

2도 (축관계)

백1(1도 백4)의 끊음은 축관계가 문제시된다. 백은 축이 유리할 경우 매우 강력한 수단이 되며, 설령 불리하더라도 견딜 수 있다.(단, 흑은 축이 유리해야 싸울 수 있다)

흑4·6은 A의 축이 노림인데 백도 7의 젖힘이 축의 방비책. 계속해서 –

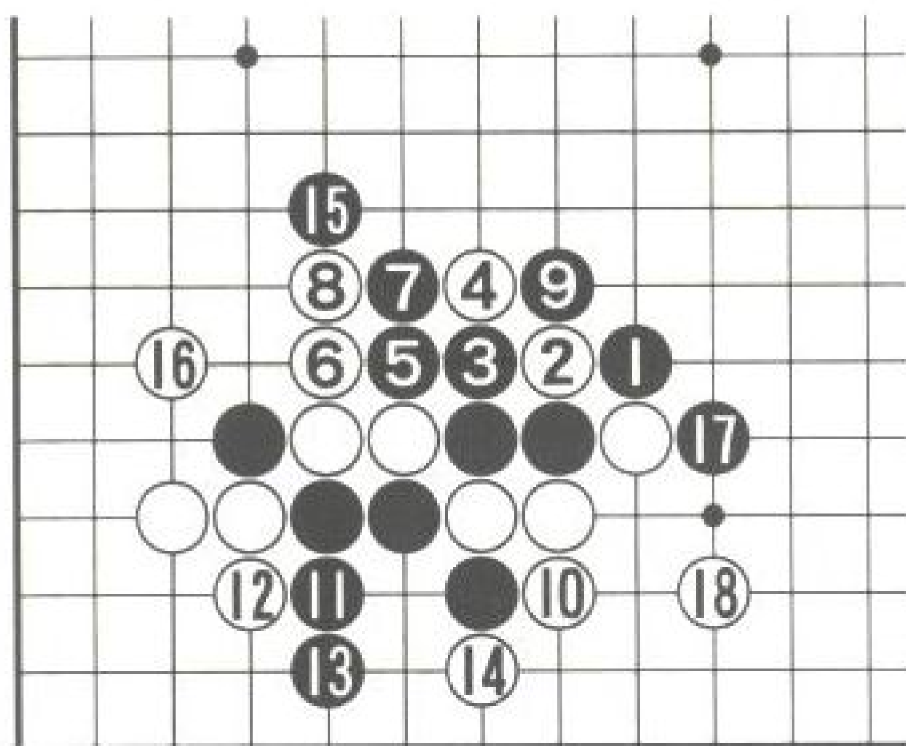


3도

3도 (계속)

흑8·10에는 백9·11로 나간다. 흑12로 다시 A의 축을 노렸을 때 백13을 선수하고 15로 잡는 것이 좋은 수순이다.

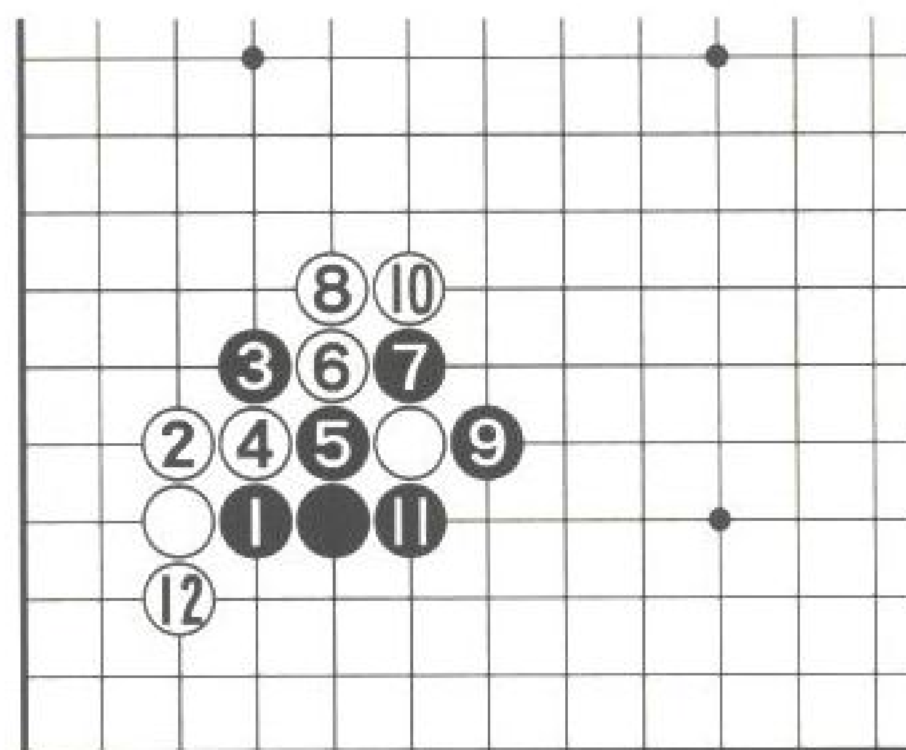
이하 21까지 백이 충분히 둘 수 있는 모습이다.



4도

4도 (백, 실리가 크다)

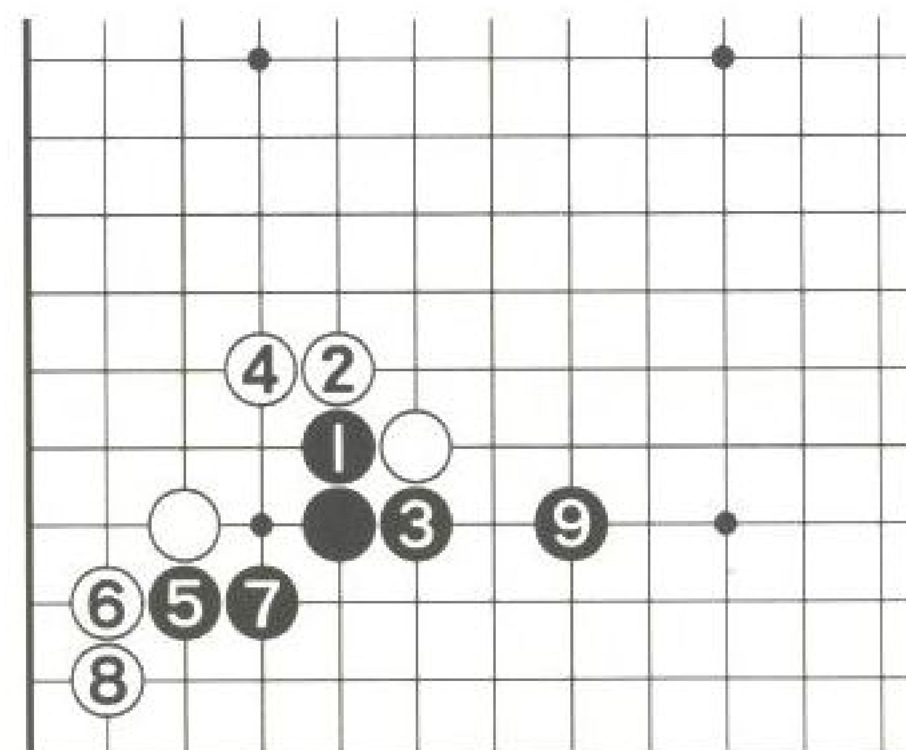
그냥 흑1(3도 흑8)로 젖히면 백2에서 4로 몰아가는 것이 멋들어진 행마. 흑5~9면 중앙은 강해지지만 백10의 막음에 손을 돌릴 수 있다. 이후 하변 흑에게는 특별한 수가 없고 흑15·17을 선수하는 정도인데 백18까지 백의 실리가 크다.



5도

5도 (함정코스2)

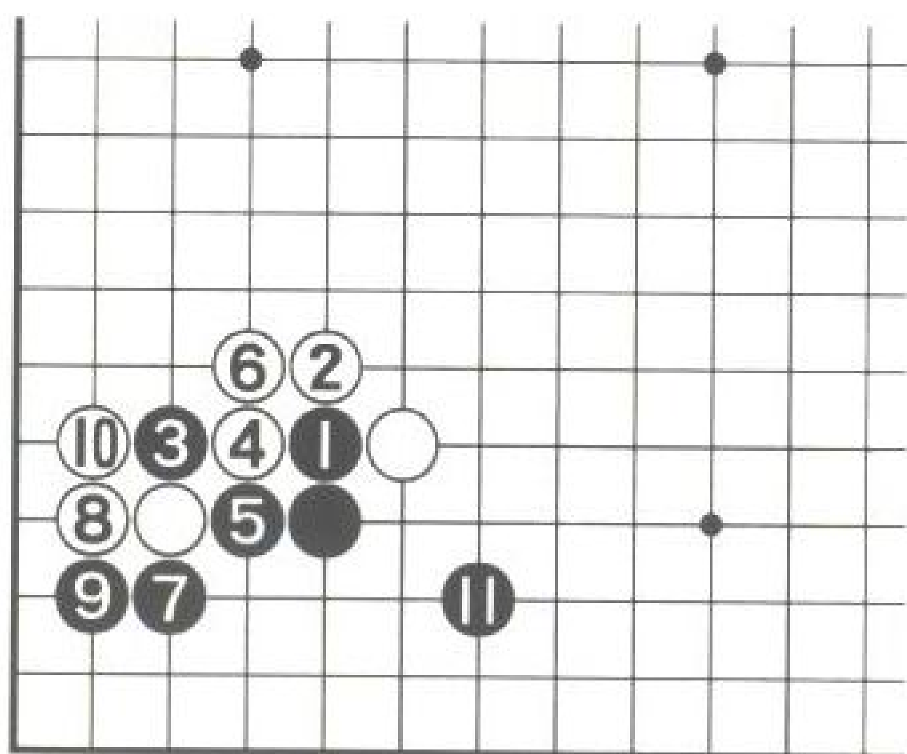
흑1로 치받고 나서 3으로 뛰는 것은 즉각 백4·6으로 나가끊는다. 흑11까지 피차 한점씩을 제압했지만 12의 요처를 차지한 백이 우세한 그림이다.



6도

6도 (호각)

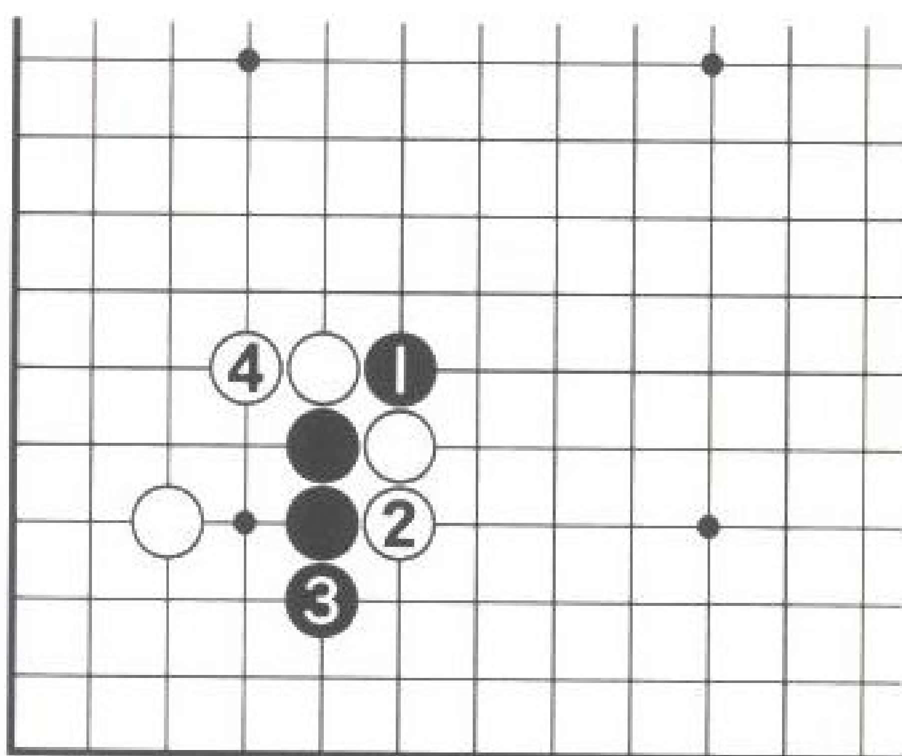
흑1쪽으로 밀고나가는 것이 좋다. 그러나 백2때 흑3으로 돌아서서는 실격이다.
흑9까지는 그럭저럭 호각의 갈림이라 할 수 있으나, 호각으로는 흑이 불만인 것이다.



7도

7도 (함정코스3)

돌아서지 않고 직접 흑3으로 붙여 간 것은 기백은 좋지만 백4의 끼움수로 절단 당해서는 견디기 힘들다. 11까지 흑이 불충분하다.

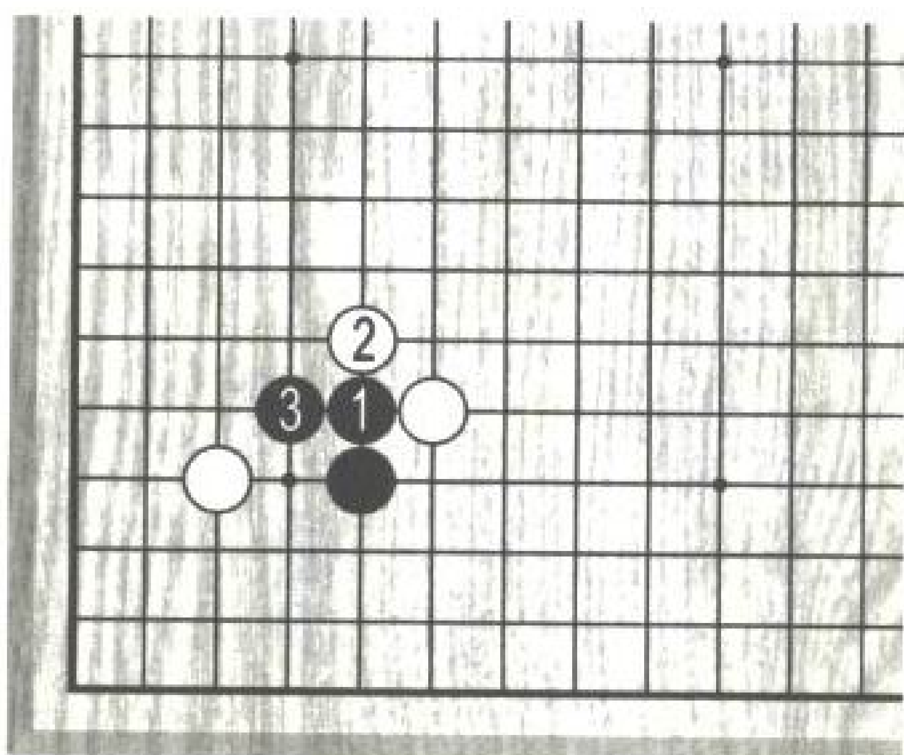


8도

8도 (싸움)

흑1(7도 흑3)의 끊음은 일전을 불사하겠다는 강경책.

백2·4로 싸움이 되는데 아무래도 흑쪽이 부담스런 모습이다.

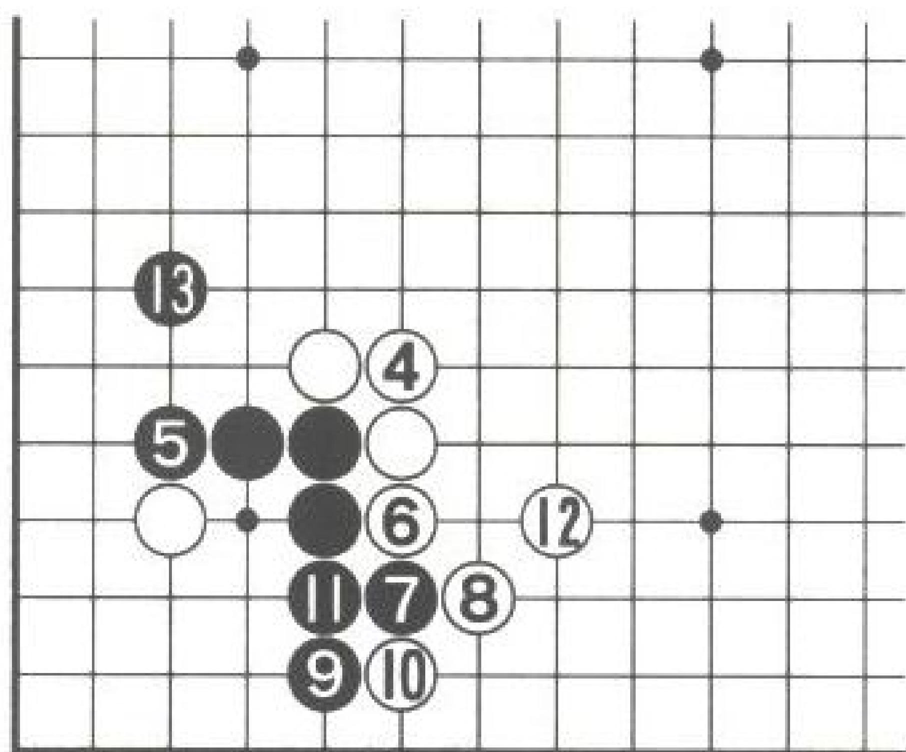


9도

9도 (퇴치)

흑1 다음 3의 빈삼각이 백의 기수(奇手)를 격퇴시키는 최선의 수.

우형이지만 이것이 의외로 강력한 힘을 발휘한다.

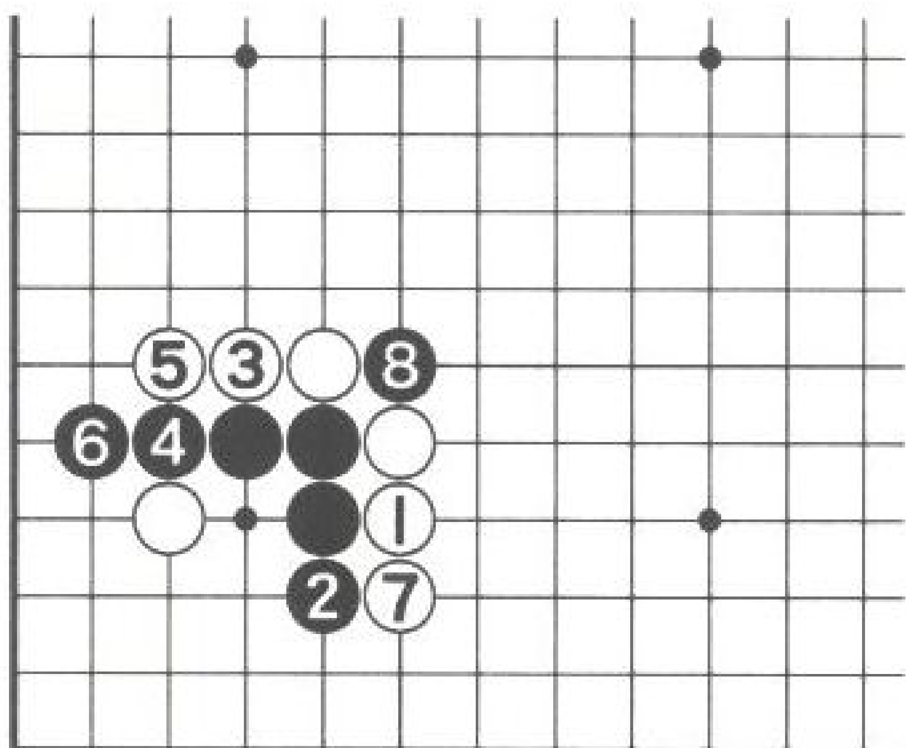


10도

10도 (계속)

백4로 이으면 흑5로 귀의 백 한점을 제압한다.

이하 흑13까지는 실리와 두터움의 갈림. 이것은 귀의 실리가 커서 흑이 우세하다.



11도

11도 (변화)

백이 잇지 않고 1(11도 백4)로 버티면 흑6까지 귀의 실리를 확보한다.

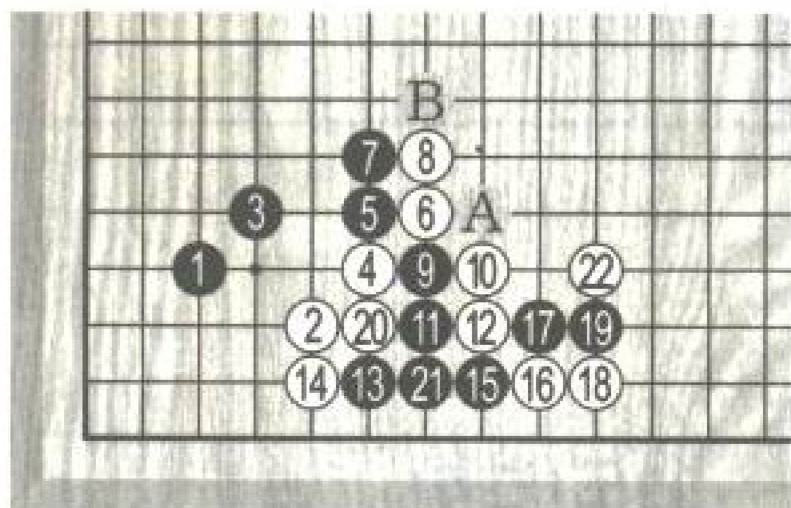
계속해서 백7에는 흑8의 절단.

일단 실리를 챙기고 백을 양단해, 흑은 이 진행을 마다할 이유가 전혀 없다.

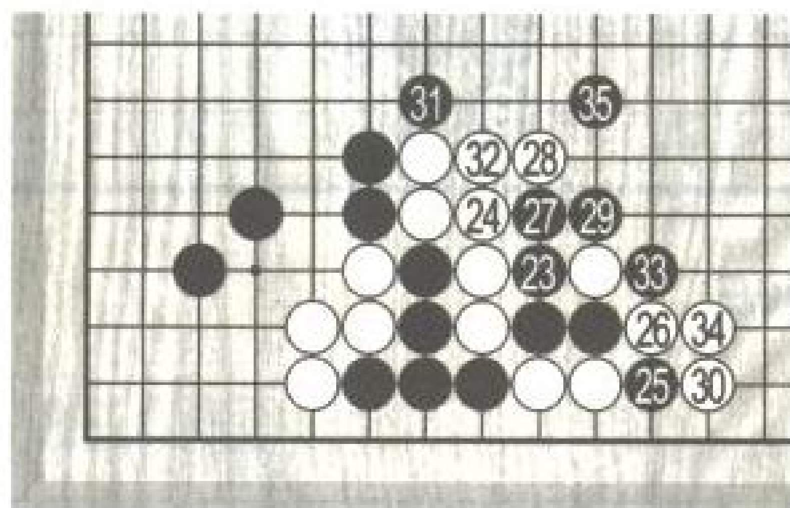


快禪의 싸바르기

일본 에도시대에 가이젠(快禪)이라는 애기가가 있었다. 어려서부터 뛰어난 기예와 호방한 기풍으로 평판이 자자했는데 당시의 本因坊 사쓰겐(察元)에 3점, 렛츠겐(烈元)에 선으로 버티는 쟁쟁한 실력자였다.



1도

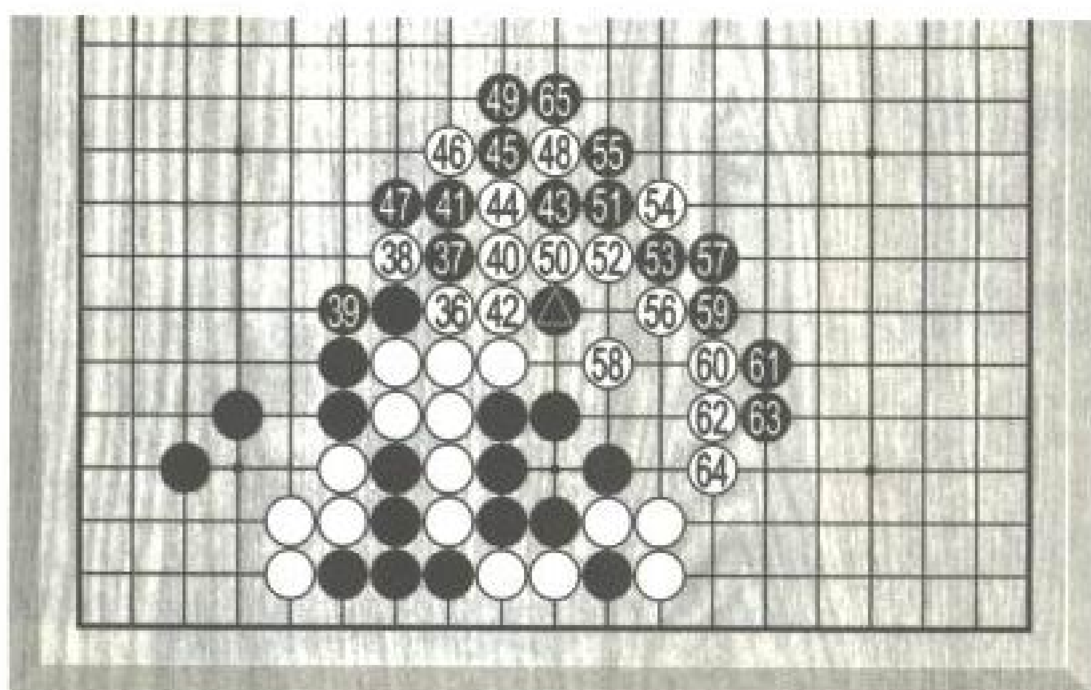


2도

1도 '가이젠의 싸바르기'라는 유명한 함정수의 출발점. 흑3과 백4로 각각 마늘모한 것은 당시에는 꽤 많이 두어진 수로 이 함정수의 바탕이 된다. 백8은 기세이며 흑9의 끊음부터 난해한 변화에 돌입한다. 백은 축이 유리함을 전제로 14·16으로 최강으로 맞섰는데 이것이야말로 흑의 노림. 축이 불리하다면 흑19를 A에서 B로 두어 백이 무너진다. 백22의 붙임이 묘착인데—

2도 백28이 대악수. 이때를 놓치지 않고 흑은 29에서 33까지를 행사한 후 35의 씌움이 화룡점정의 일착.

3도 ▲의 씌움을 당한 백은 바깥진출이 여의치 않다. 백36부터는 부득이한 데 65까지 흑의 사석작전은 대성공. 40여집의 백집에 비해 흑의 두터움은 하늘을 찌를 듯하다.



3도

그러므로 2도 백28은 그냥 30에 두는 것이 정착이었다. 장장 65수에 이르는 함정수의 고전을 여러분도 직접 판 위에 놓아가며 감상해보기 바란다.

1형

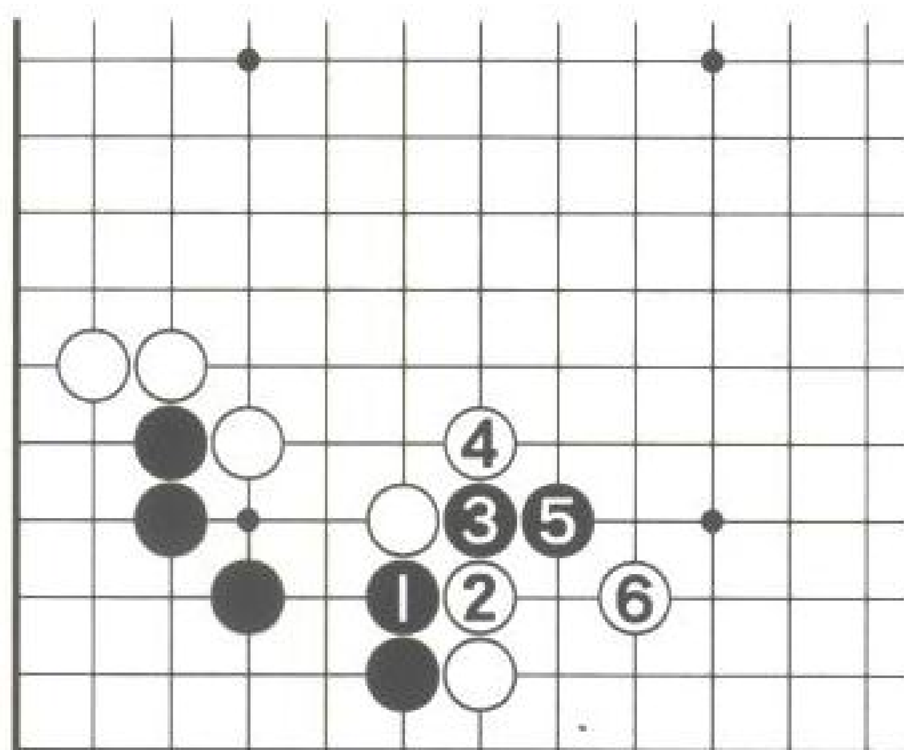
무리한 붙임

● 흑차례



흑1의 걸침에 백2의 씌움. 이와 같은 고압전법을 펼칠 수 있는 것이 고목의 가장 큰 이점이라고 할 수 있다.

흑5때 백6으로 내려선 것은 옳지만 귀의 흑을 압박하는 수. 흑은 손빼기가 어려워 7로 미끄러졌는데 여기서 백8이 강인한 것 같지만 실은 무리수. 그렇더라도 완벽한 퇴치까지에는 여러 번의 장애물을 넘어야 한다.

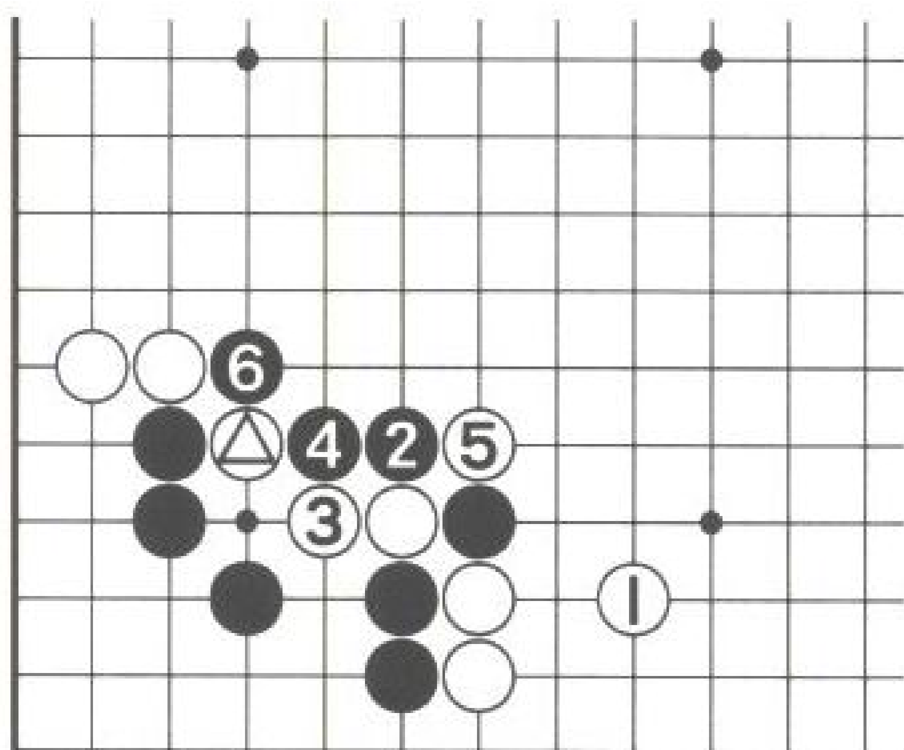


1도

1도 (함정코스)

흑1·3으로 나가끊는 것은 기백은 좋으나 책략이 결여됐다.

백4에서 6이 좋은 행마법으로 이후는 중앙의 싸움. 이처럼 복잡한 싸움의 양상이 돼서는 아무래도 상대의 책략에 휩쓸린 느낌이다.

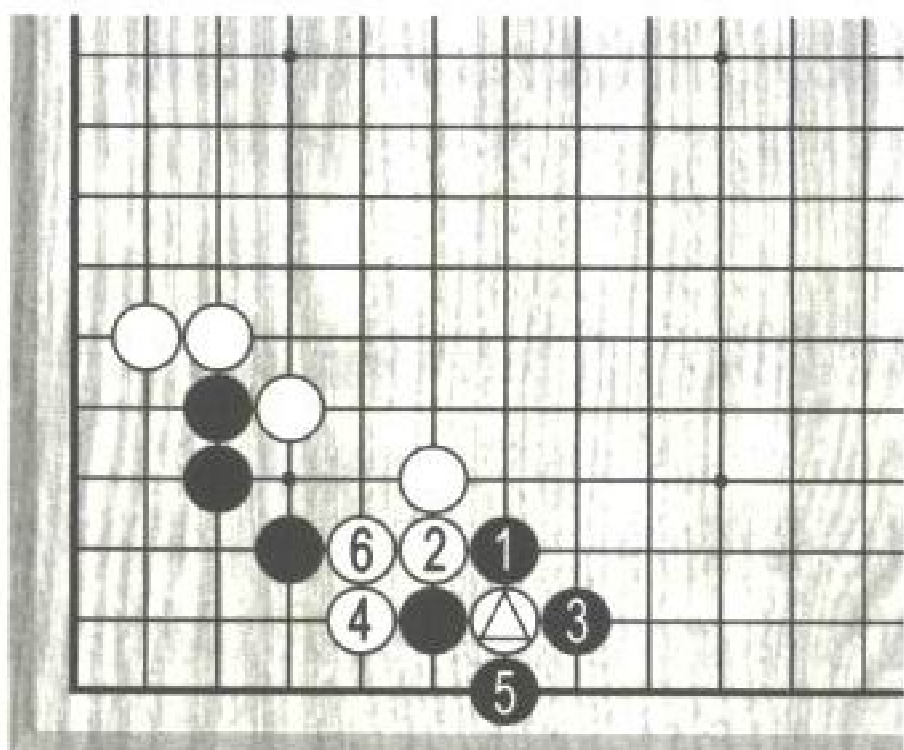


2도

2도 (백의 주의)

백은 전도 4에서 6의 수순을 꼭 알아두어야 한다.

단순히 백1로 뛰었다가는 흑2에서 6까지 요석인 △ 한점이 떨어져 나가 낭패이다.

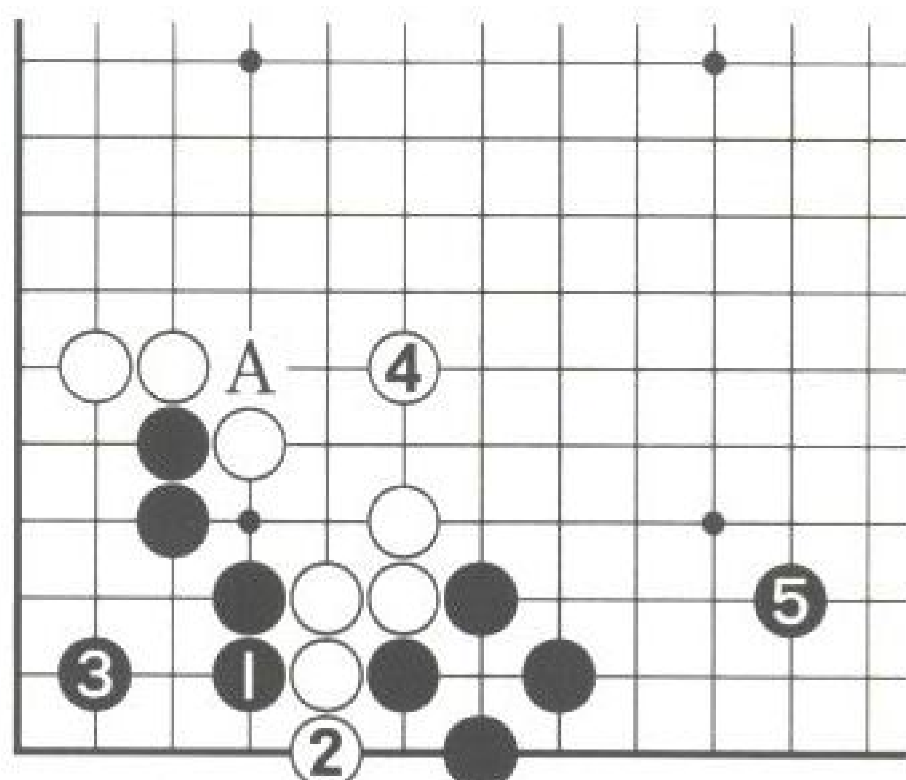


3도

3도 (퇴치)

흑1로 젖혀나갈 곳. 이것이 △의 무리를 응징하는 수로 흑5까지 빵때림을 얻어서 기분이 좋다.

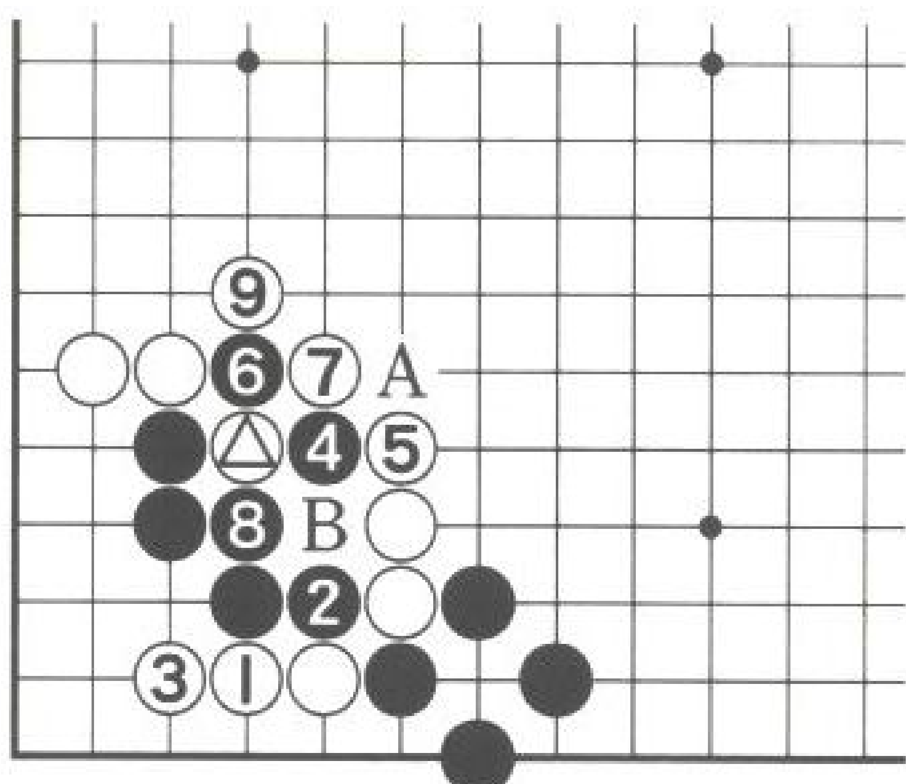
그리고 귀의 석점은 백6으로 잇더라도 생명력이 붙어 있다.



4도

4도 (귀는 삶)

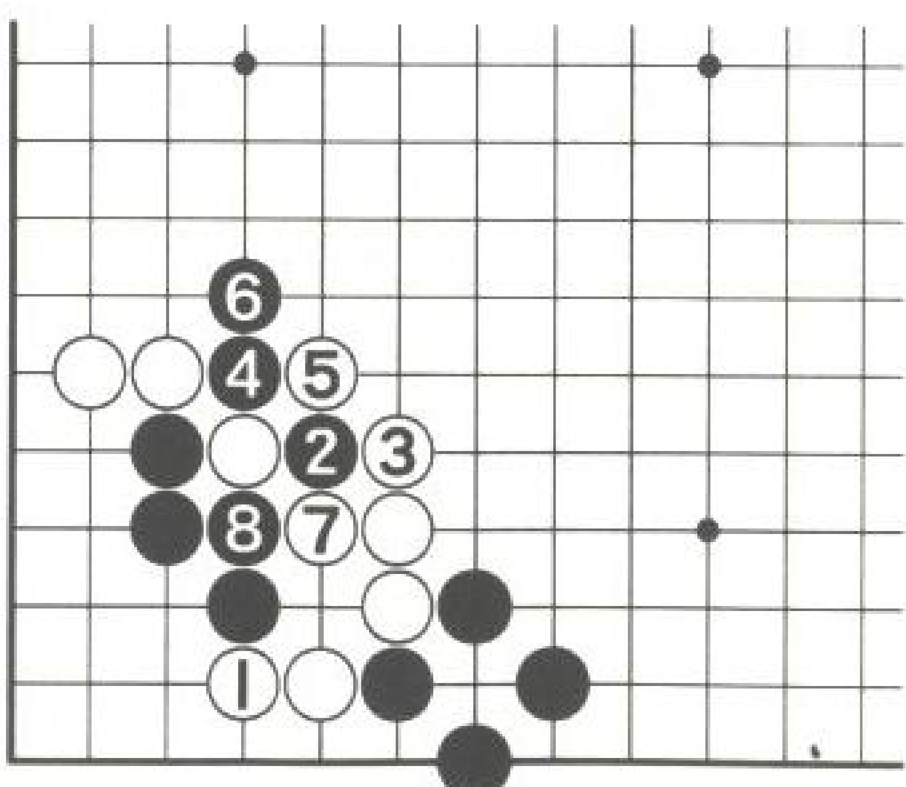
전도에 이어 흑1을 선수하고 3으로 급소에 두면 귀는 무난히 삶이다. 백4로 A의 단점을 보강하는 정도일 때 흑5로 하변을 안정해 흑은 만족이다.



5도

5도 (천지대패)

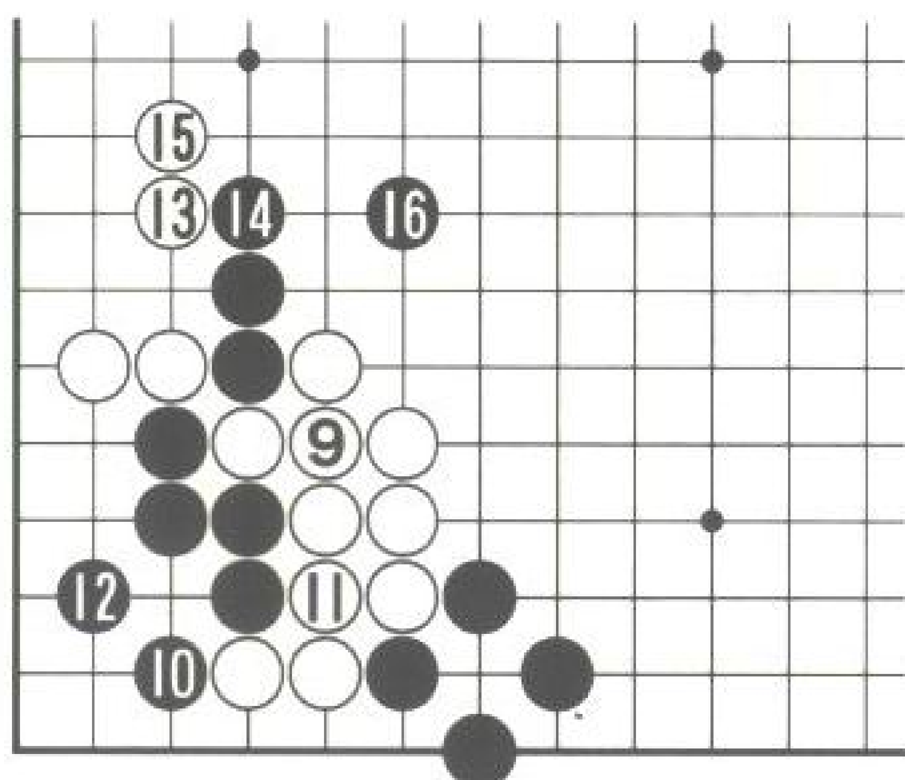
백1(3도 백6)로 둘 때가 까다롭다. 흑2로 끊고 싶은 충동이 일지만 기분대로 해서는 곤란. 백3의 뻗음이 좋으며 흑4에는 백5가 호착. 흑6으로 잡을 수밖에 없는데 백7·9가 봉쇄의 맥. 이후 흑A의 끊음은 천지대패로 백이 △와 B로 연타해 상황 끝.



6도

6도 (변화)

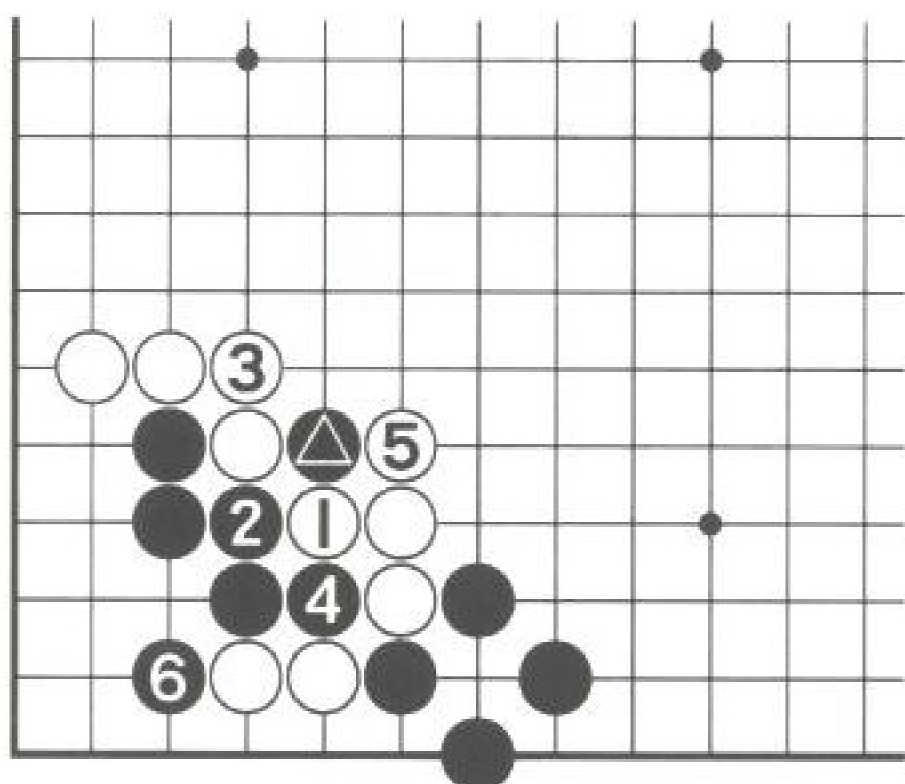
백1에 대해서는 허겁지겁 끊지 말고 흑2로 껴붙이는 것이 정착. 백3으로 받는 정도일 때 흑4, 백5까지는 5도와 같은 수순. 문제는 이후. 백 한점을 따내지 말고 흑6으로 머리를 내미는 것이 포인트이다. 물론 백7로 따낼 텐데 흑8로 몰고—



7도

7도 (계속)

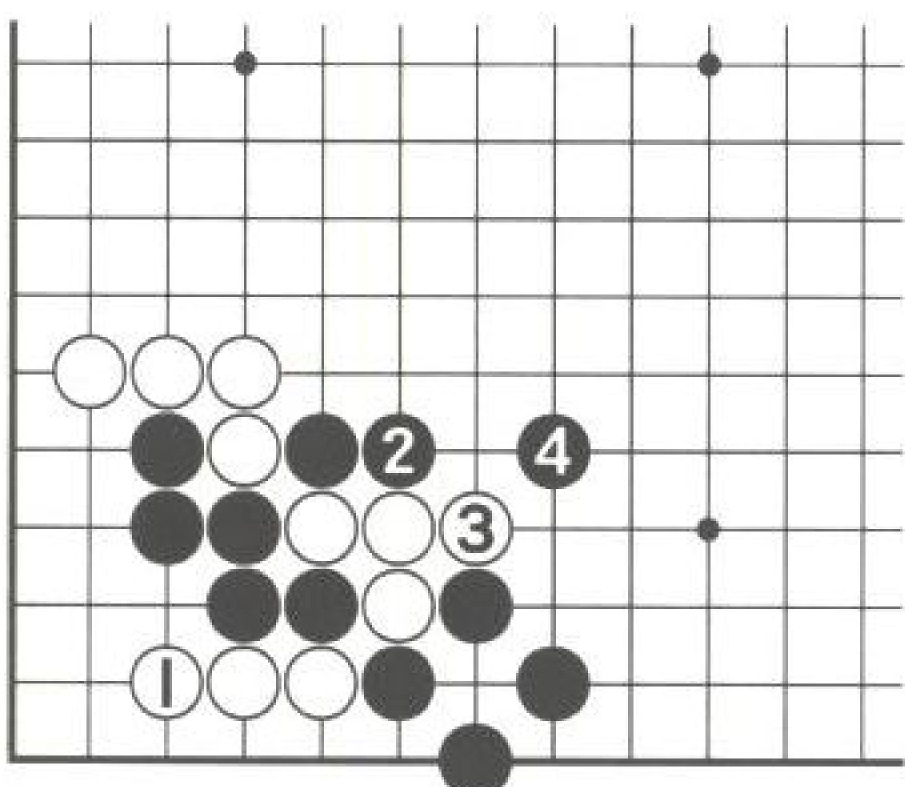
이것도 천지대패이므로 백은 9로 이을 수밖에 없다. 여기서 흑10으로 백11의 공배이음을 강요하고 12로 귀에서 삶.
백13부터는 중앙전인데 흑은 충분히 싸울 수 있는 자세이다. 하변 백 모양이 똘똘 뭉쳤다.



8도

8도 (변화)

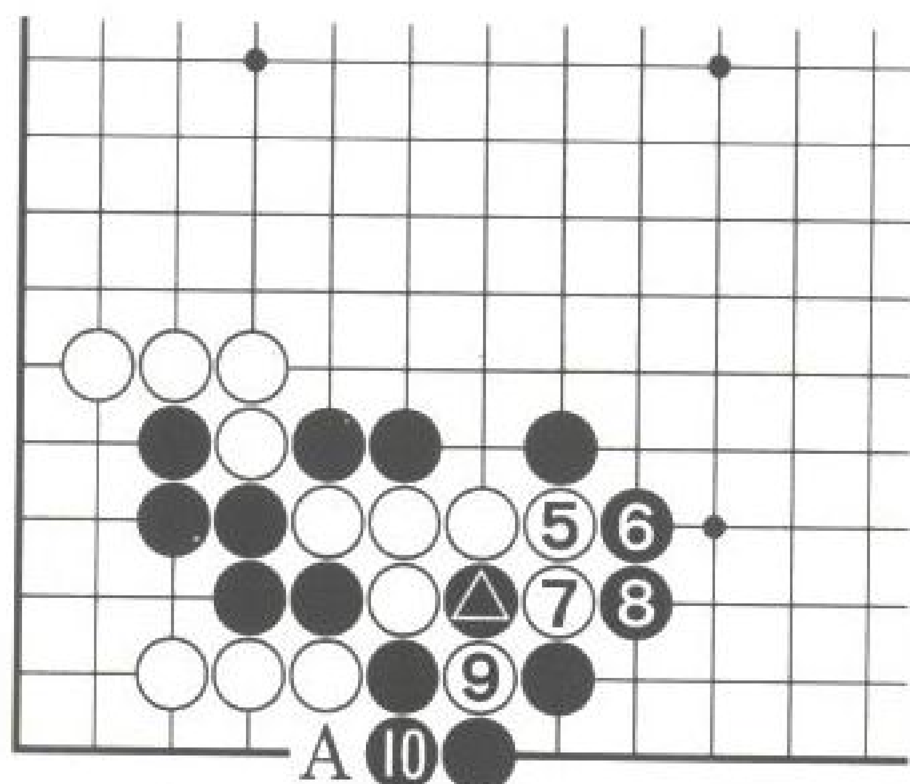
△로 껴붙였을 때 백1(6도 백3)로 차단하면 간단히 흑2·4가 성립한다. 백5는 부득이한 후퇴로 흑6까지 귀의 실리를 크게 차지해서 우세한 갈림이다.



9도

9도 (변화)

백은 축이 유리함을 믿고 1(8도 백5)로 뻗었다가는 큰일난다.
흑2에서 4의 씌움이 멋진 콤비네이션. 계속해서－

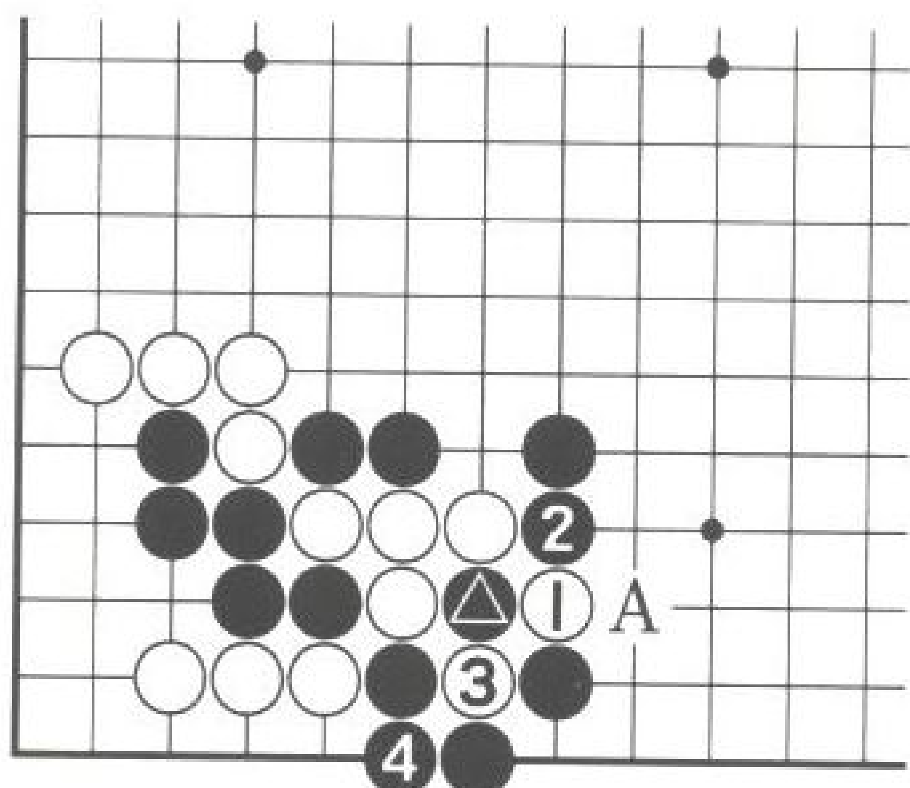


10도

10도 (계속)

백5에서 7이면 흑6에서 8로 꾹꾹 눌러막는다. 백9에는 흑10으로 이어 다음 백A면 흑▲로 따내어 천지대패가 된다.

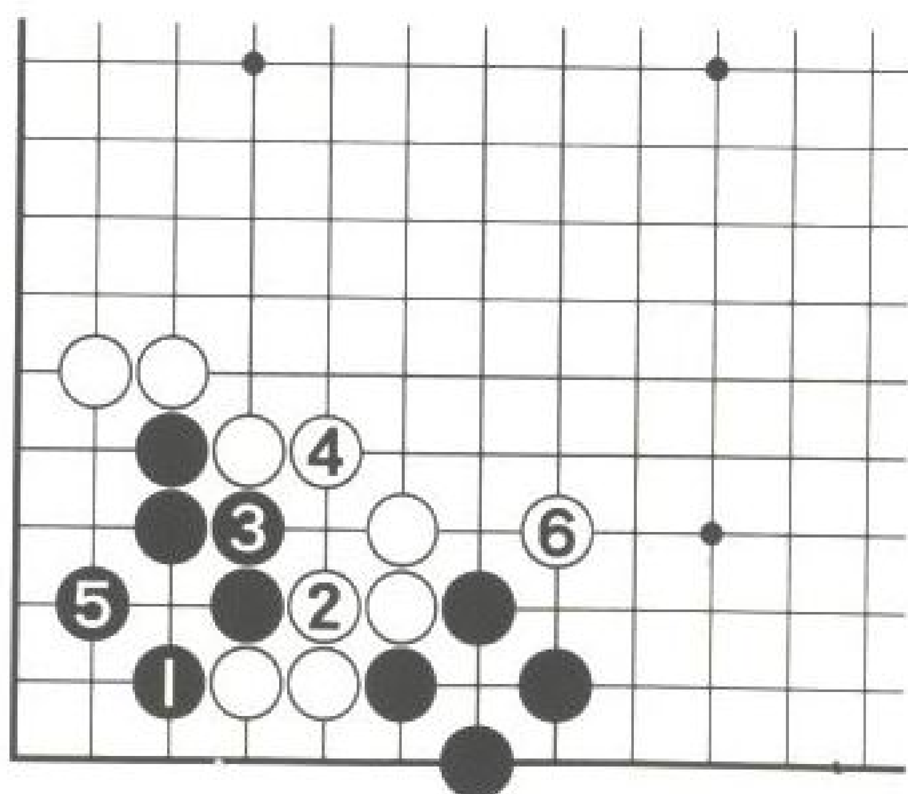
특별한 경우가 아니고서는 이 패에 견줄 만한 패감은 반상 어디에도 존재하지 않을 것이다. 백, 궤멸.



11도

11도 (변화)

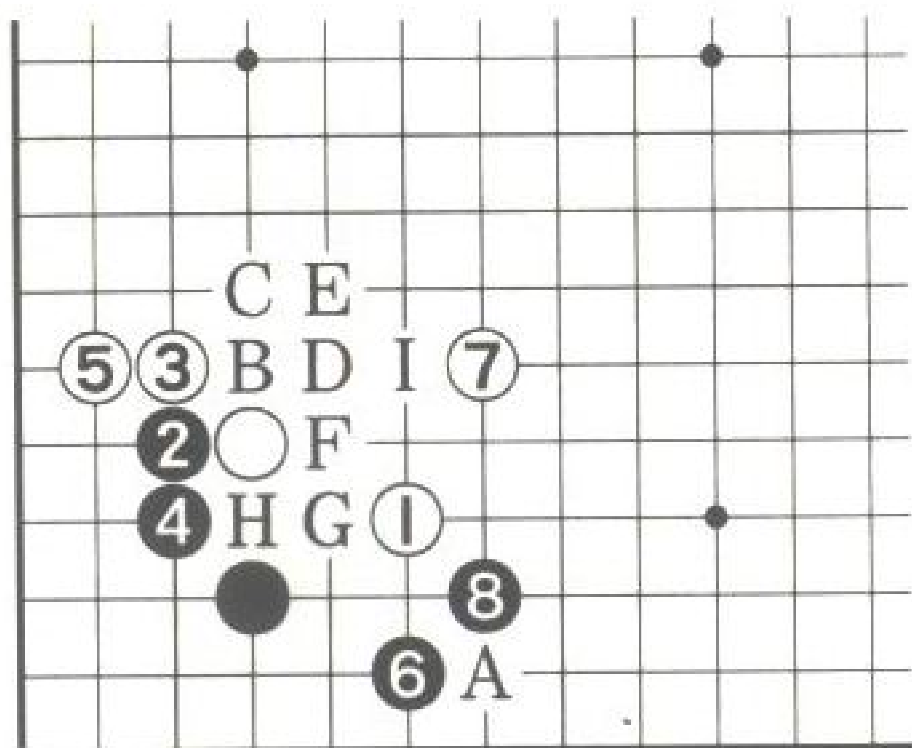
10도 백5의 변화. 백1로 몰더라도 흑2로 끊고 백3에는 흑4의 이음까지. 이후 백A면 흑▲로 패를 따내어 역시 천지대패이다.



12도

12도 (궁색)

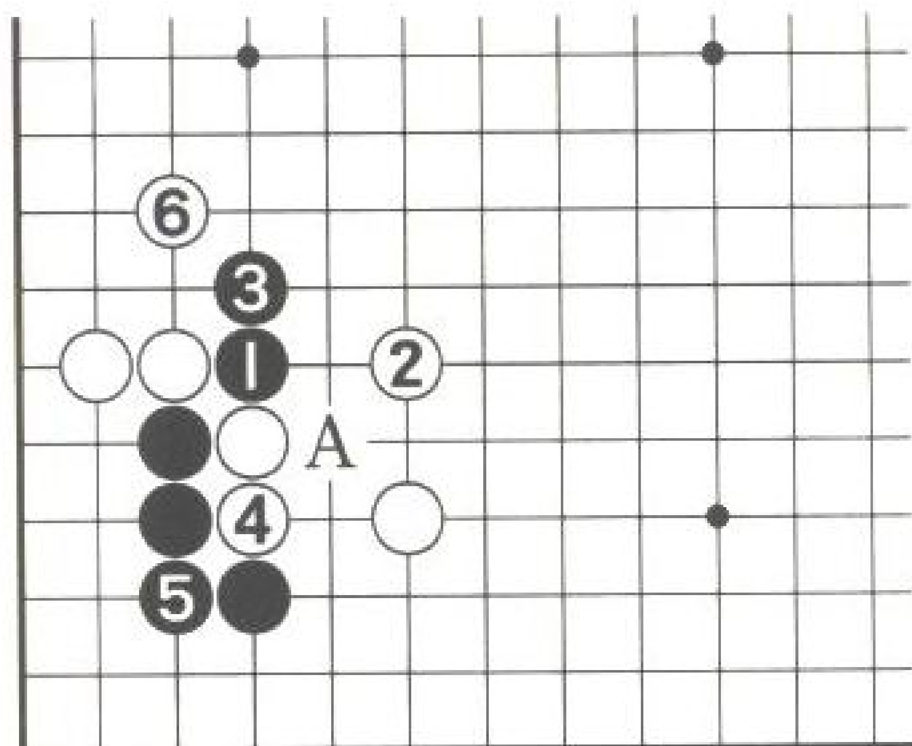
좋은 퇴치법을 모르면 흑1에서 5까지 궁색하게 쌈지 뜨고 살 수밖에 없다. 그러나 이것은 백4로 자연스럽게 외벽의 단점이 해소됐을 뿐만 아니라 백6이면 하변 흑이 핍박 당한다. 백의 세력이 흑의 실리를 훨씬 상회한다.



13도

13도 (기본정석)

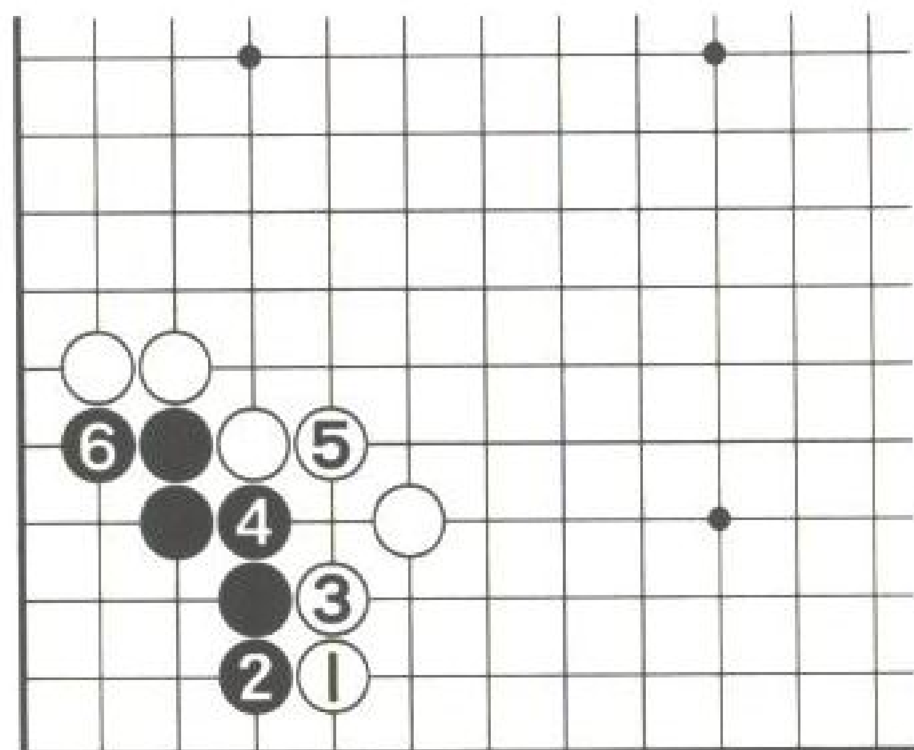
장면도에서 백A로 막은 수로는 백7로 보강하는 것이 보통이다. 그것이면 흑도 8로 백A를 방비한다.
백7은 B의 단점을 능동적으로 보강한 수로, 만일 흑B로 끊으면 백C 이하 부호 순으로 백I까지 백의 외벽만 더욱 굳어질 뿐이다.



14도

14도 (중앙전)

미끄러짐 없이 곧장 흑1로 끊으면 백2가 모양. 흑3에는 백4를 선수하고 6으로 뛰어 이후는 중앙싸움이다.
수순중 흑3을 A는 백3으로 흑이 나쁘다.



15도

15도 (부연)

장면도 백6의 내려섬에 흑은 어떻게든 응수를 하는 것이 옳다.
만일 생략하면 백1의 날일자가 준엄한 추궁. 흑2부터 삶을 도모하는 모습은 구차하기 이를 데 없다.

2형

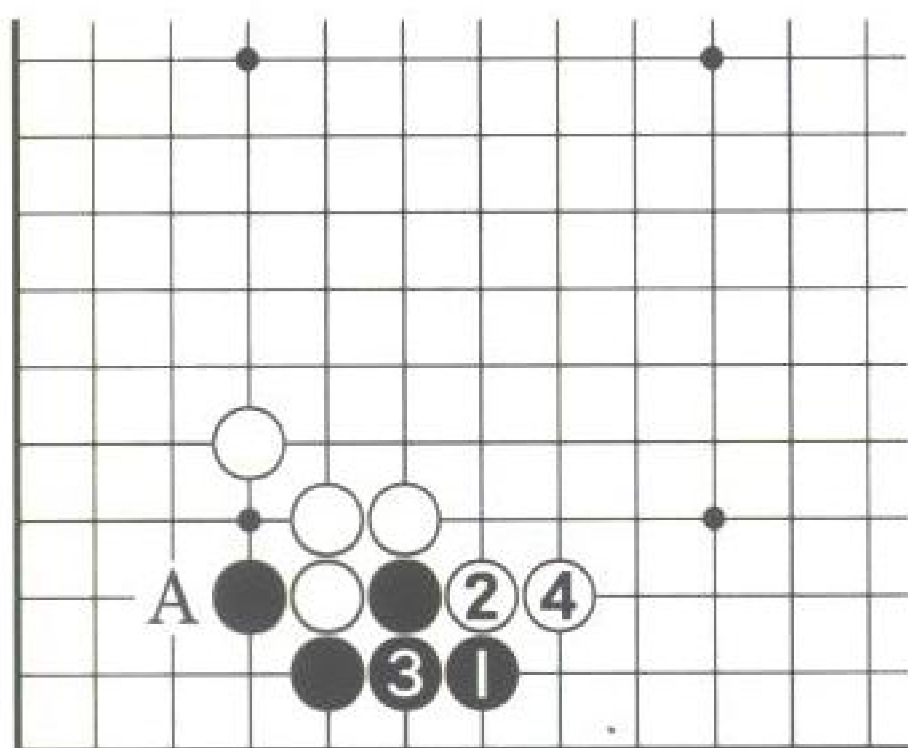
꼬부림의 술책

● 흑차례



흑1에 백2의 바깥붙임정석. 흑3의 젖힘에 백4로 끌고 흑5의 젖혀올림까지는 물 흐르는 듯한 정석의 진행인데—

A나 B로 어느 한쪽을 끊어가지 않고 백6으로 꼬부린 것이 함정의 시발이다. 백6은 빈삼각의 우형으로 나쁜 행마지만 여기에는 모종의 계략이 숨겨져 있다.

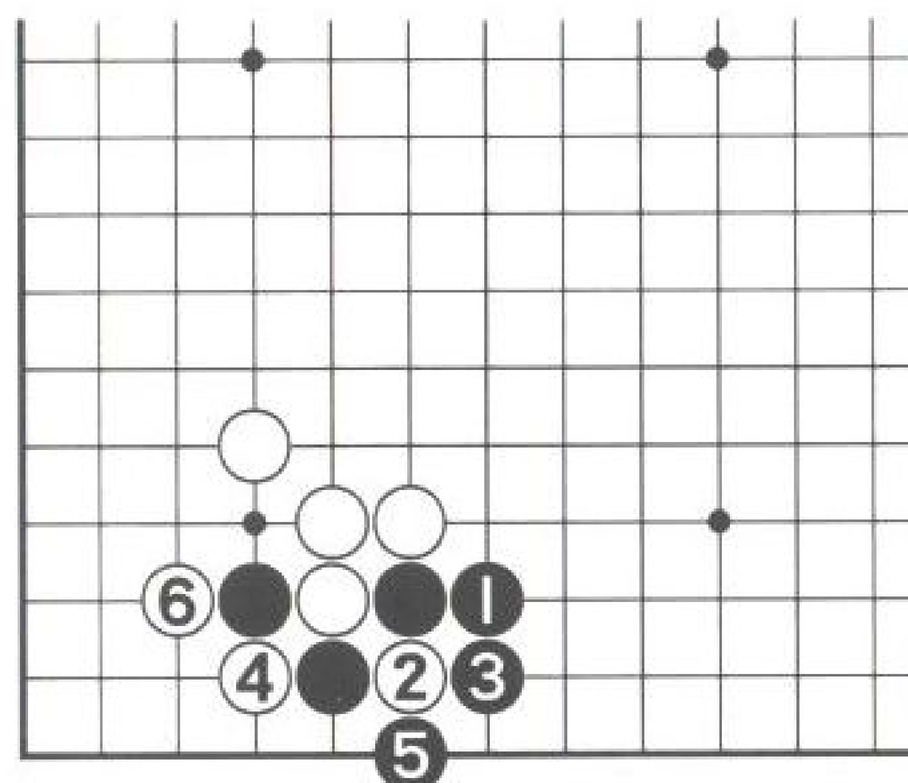


1도

1도 (함정코스1)

모양에 연연해 흑1의 호구이음은 좋지 않다.

백2·4로 백세력이 증폭되면서 흑은 2선에 편재된 모습. 게다가 백A의 붙임도 남아 있다.

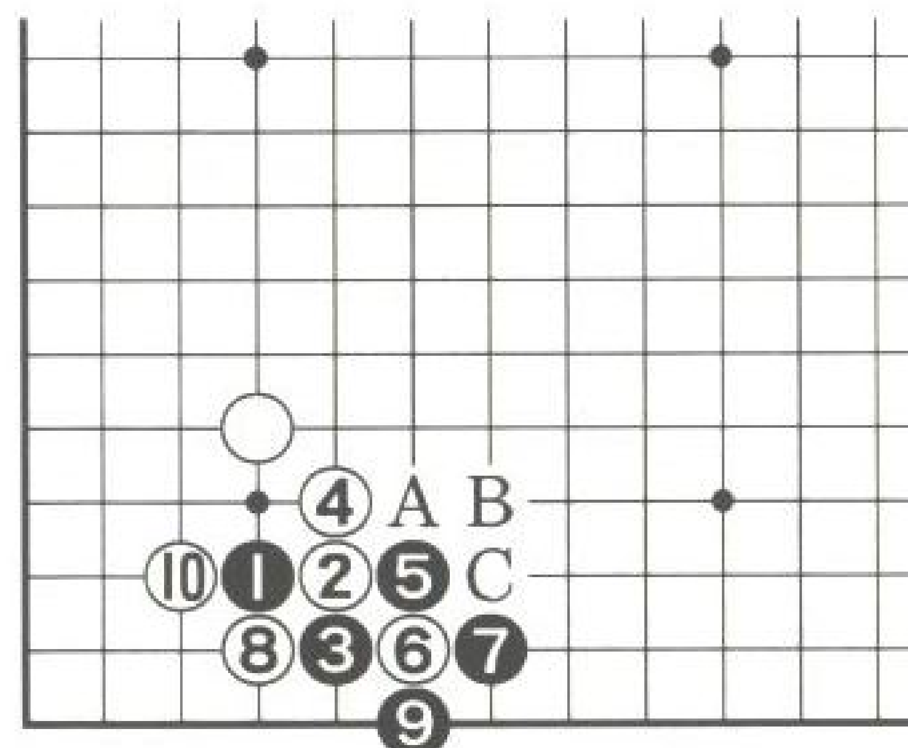


2도

2도 (함정코스2)

일단 흑1로 뻗는 한수이다. 그러나 백2로 끊었을 때 덥석 흑3으로 잡아서는 함정코스.

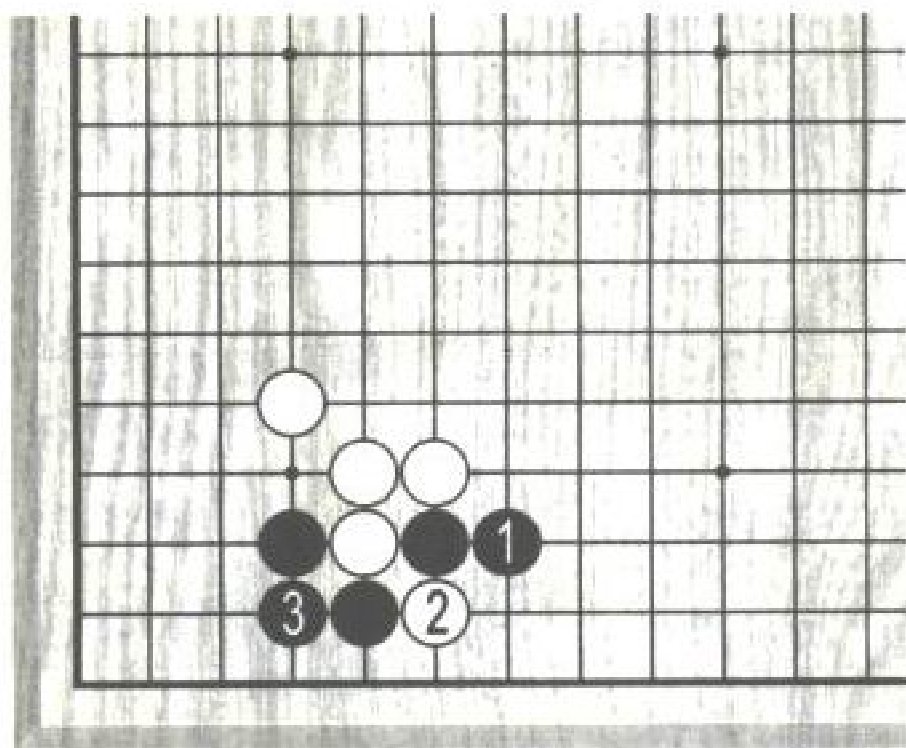
백4·6까지로 된 모양과 다음 그림을 비교해보면 그 이유를 확연히 알 수 있을 것이다.



3도

3도 (정석)

흑5까지 됐을 때 백6(또는 8)으로 끊고 이하 10까지가 기본정석이다. 그런데 2도는 이후 백A의 꼬부림에 마땅히 흑B로 젖혀야 할 곳을 C의 우형으로 받은 꼴이다.

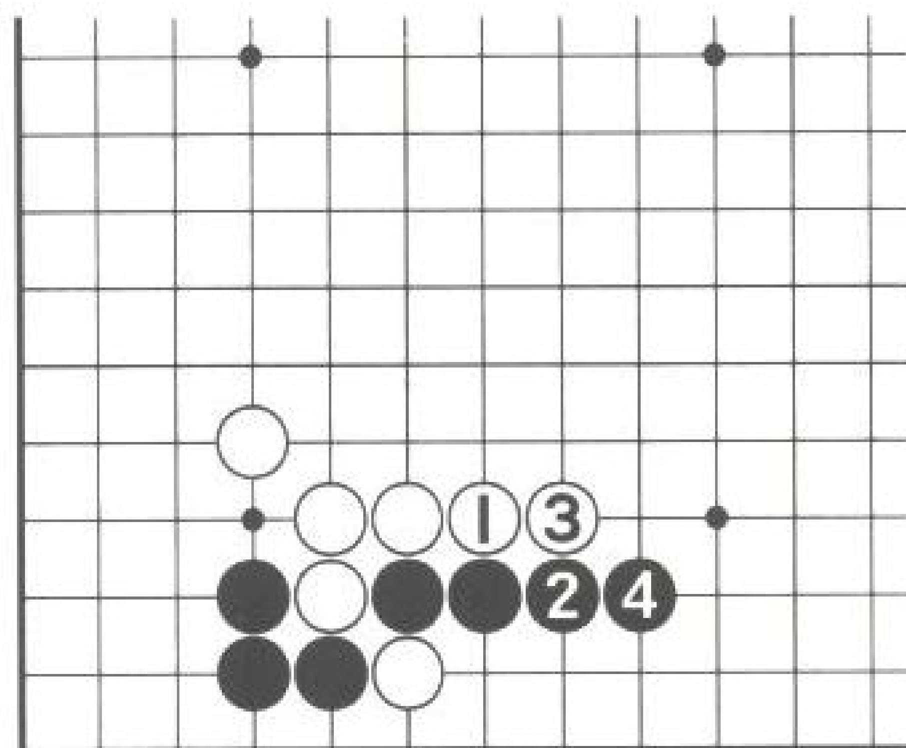


4도

4도 (퇴치)

흑1로 뻗고 백2의 끊음에 흑3쪽을 잇는 것이 정착이다.

이후의 변화가 다양한데 지금부터는 그것에 대해 집중적으로 알아보기로 한다.

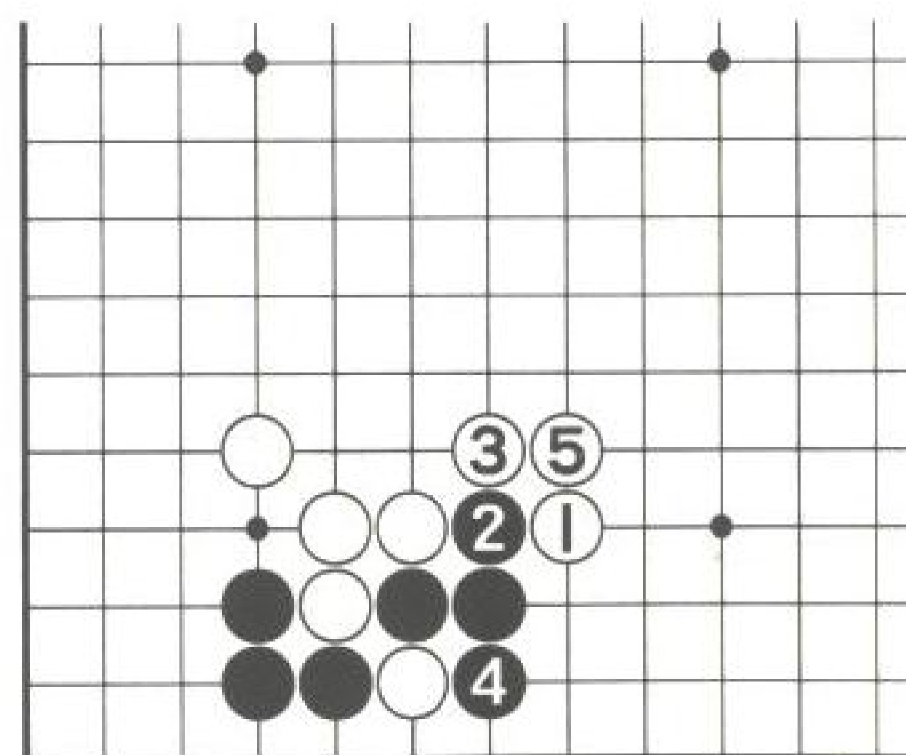


5도

5도 (대만족)

전도에 이어 백1·3으로 밀면 묵묵히 흑2·4로 뻗어둔다.

알뜰한 흑의 실리에 비해 백의 외세는 허전한 느낌을 지울 수 없다. 이것은 흑이 대만족이다.

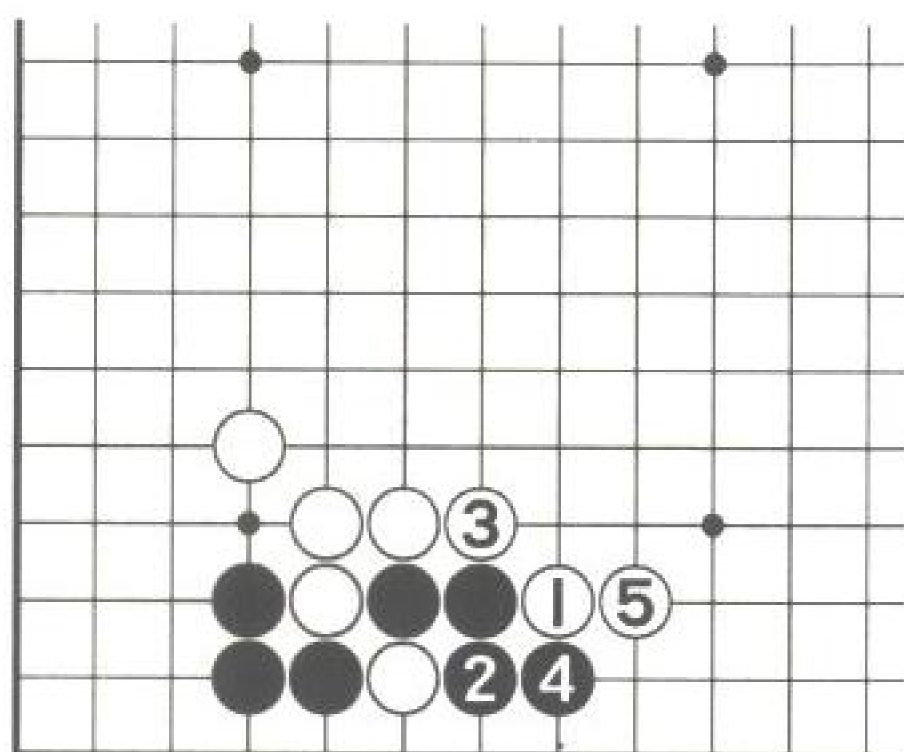


6도

6도 (충분)

백1(5도 백1)로 씌우면 흑2로 나가서 흠집을 만든 후 흑4로 백 한점을 잡는다.

백은 5의 이음을 생략할 수 없어 흑의 선수. 실리를 챙겼고 선수를 뽑아 충분하다.

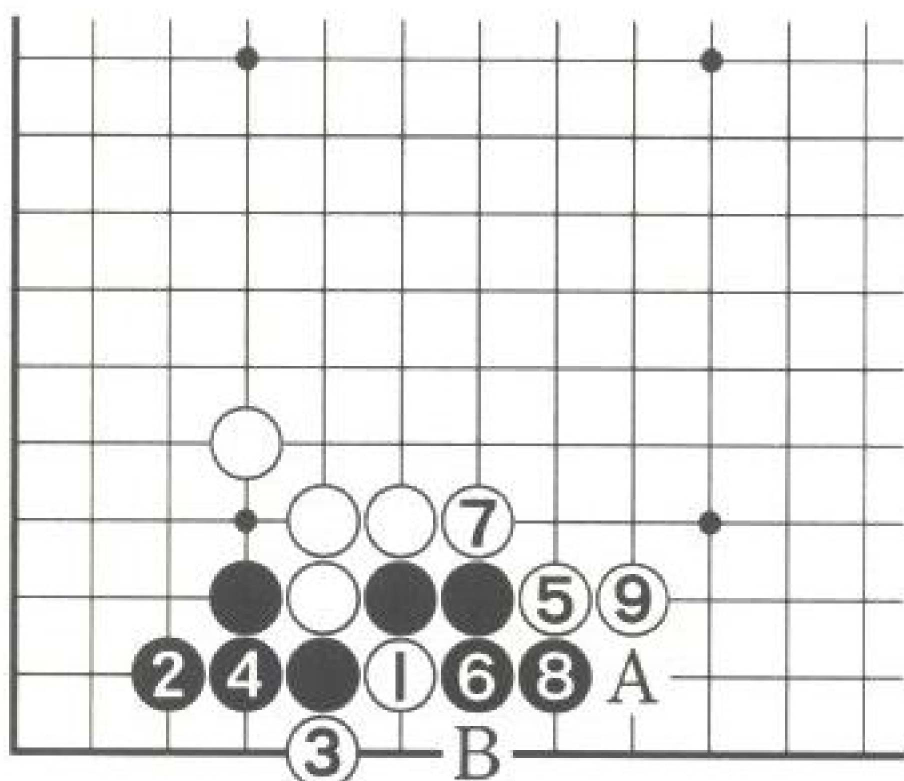


7도

7도 (간명)

백으로선 1의 코붙임이 맥점으로 이 수가 최선이다.

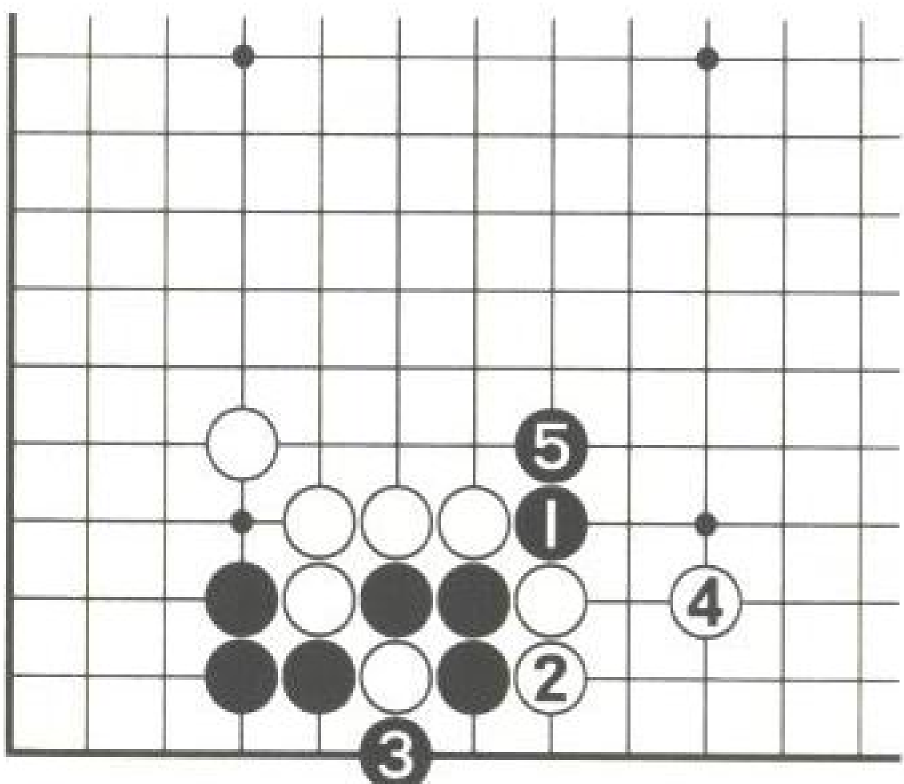
여기서부터가 약간 어려운데 흑2·4라면 간명하다. 흑은 실리와 선수를 차지해 부분적으로는 유리한 갈림. 백의 두터움은 보기보다 대단치 않다.



8도

8도 (주의)

백1로 끊었을 때 흑2의 호구이음이 좀더 효율적인 것 같으나 실은 나쁘다. 이것은 백3이 들어, 예컨대 본도처럼 진행된다고 가정하면 백9 이후 백A의 막음이 백B의 패맛을 봐서 거의 선수. 그렇다고 백9에 흑A로 한번 밀어주기도 껄끄럽다.

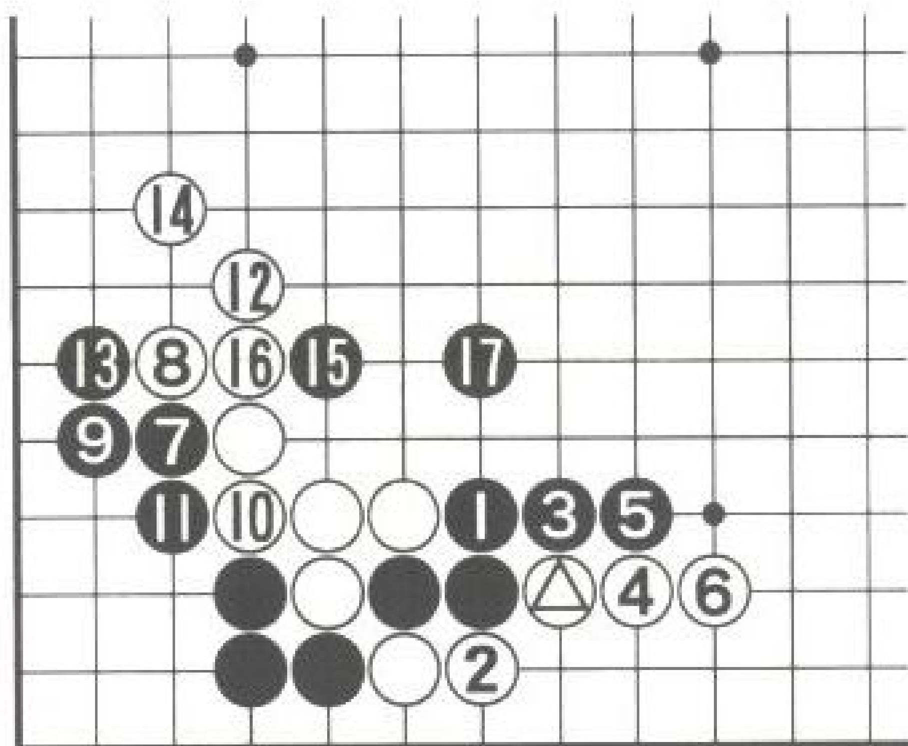


9도

9도 (경우에 따라)

경우에 따라 흑1(7도 흑4)로 끊어가는 수도 가능하다.

이후는 필연적인 중앙전인데 흑은 귀가 완생이므로 부담 없이 싸울 수 있다.

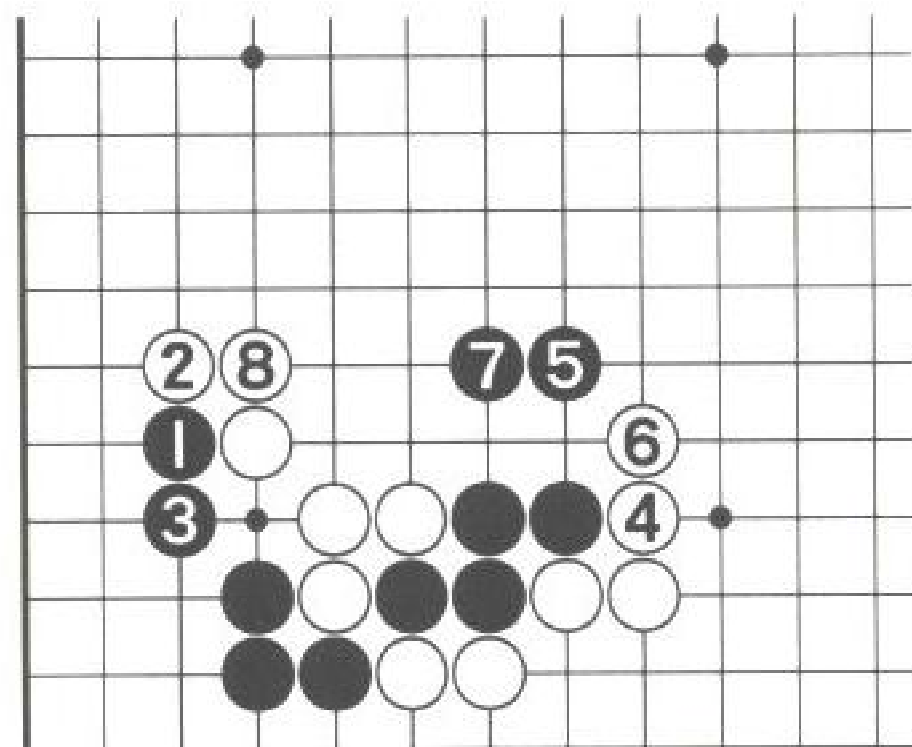


10도

10도 (강경책)

△의 코붙임에 흑1로 머리를 내미는 것은 전투지향의 강경한 태도. 백은 당연히 2로 넘는다.

이후는 흑3·5에서 7이거나, 혹은 다른 여러 수단이 있는데 흑17까지라면 백도 양쪽이 거의 안정적이어서 충분한 갈림이다.

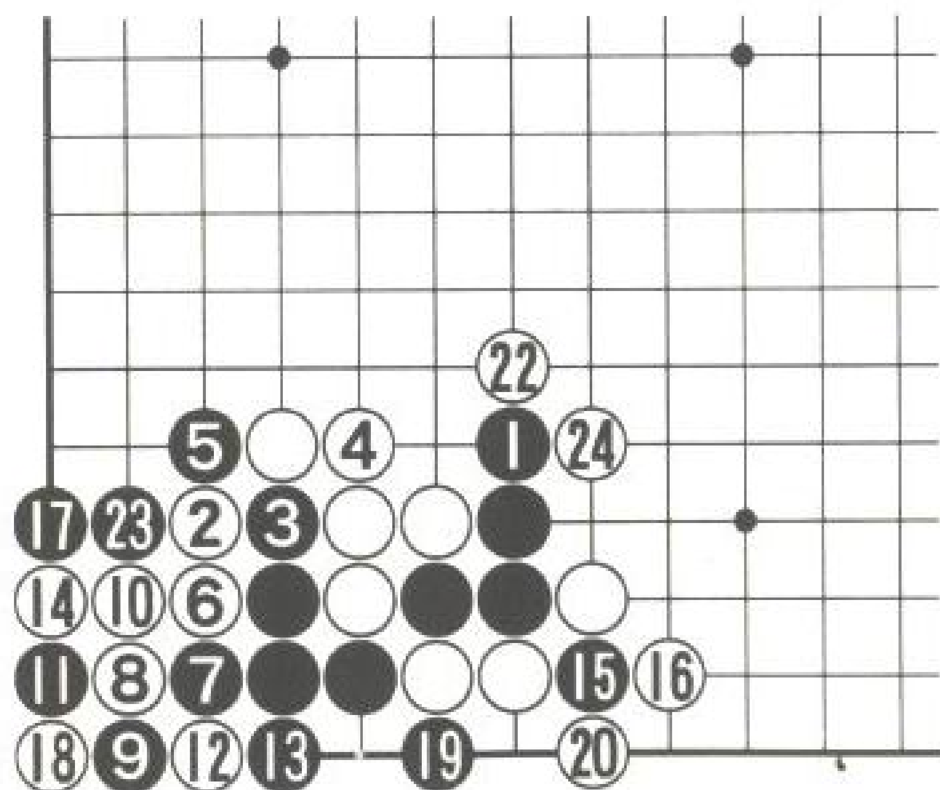


11도

11도 (일책)

하변 백을 굳혀주기가 아깝다면 10도 흑3으로는 서둘러 1로 붙일 수도 있다.

대신 4의 곳은 백의 차지. 어느 쪽이 나은지는 그때그때 주변의 상황에 따른다.



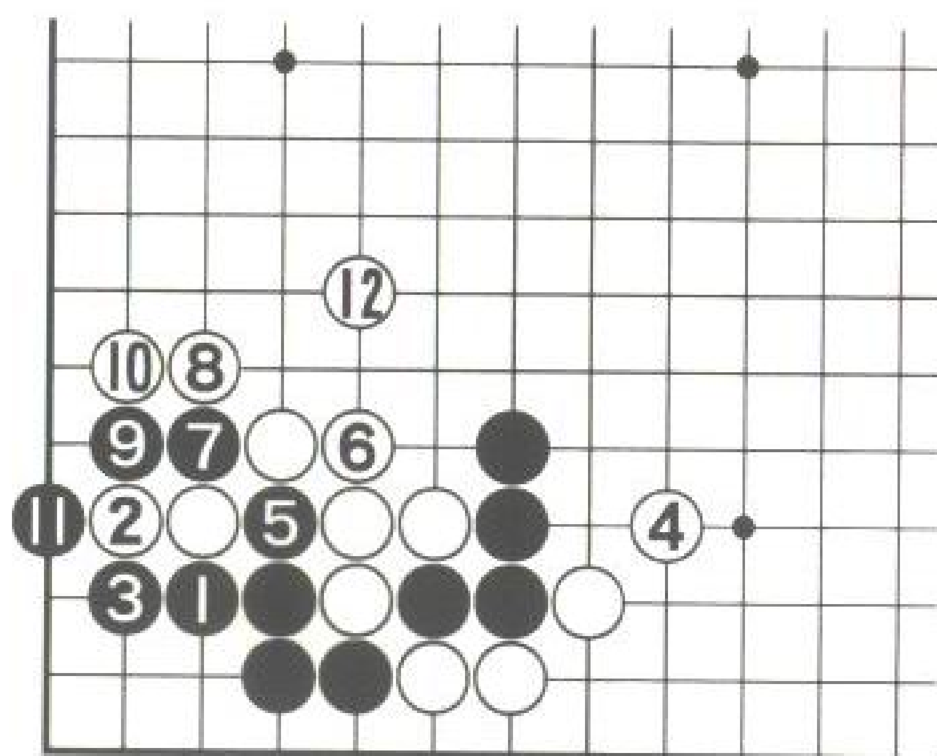
12도

21…11

12도 (불리)

그냥 흑1(10도 흑3)로 올라서는 것은 완착으로 하변 백에게 여유가 생겨 백2로 귀의 흑이 핍박 당한다.

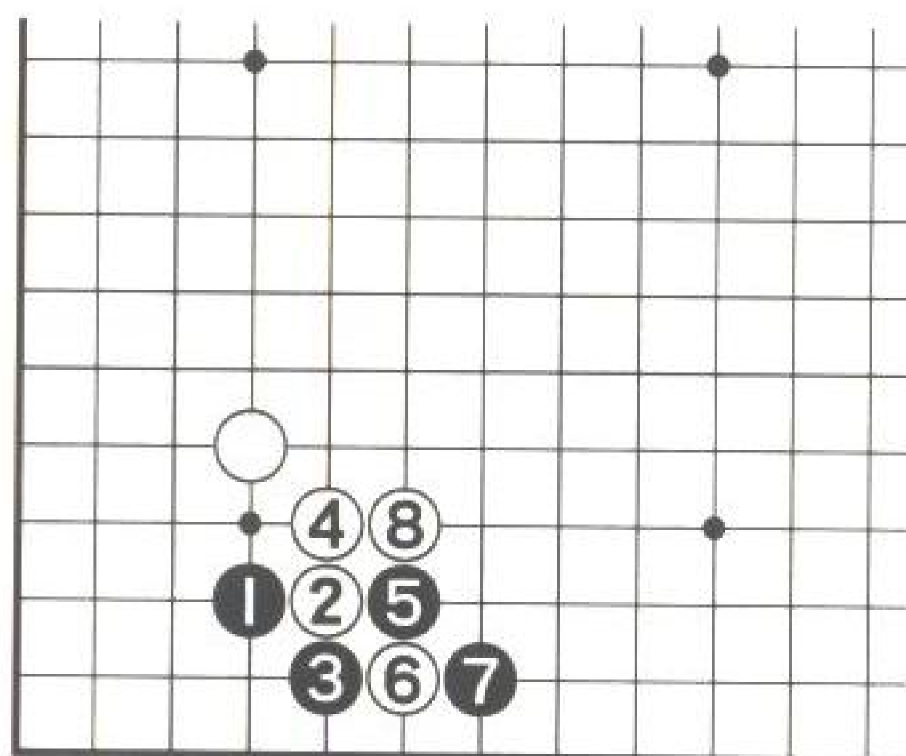
여기서 흑3·5로 끊는 것은 이하의 수순대로 패. 백22에 다음 패감이 없는 흑은 불청할 수밖에 없는데 백24면 백세력이 웅장하다.



13도

13도 (괴롭다)

흑1(12도 흑3)로 받아주는 것이 그나마 낫지만 백2를 선수하고 백4. 계속해서 흑은 5부터 귀를 살리는 정도인데 백12까지 중앙 흑 넉점이 엷어져 괴롭다.

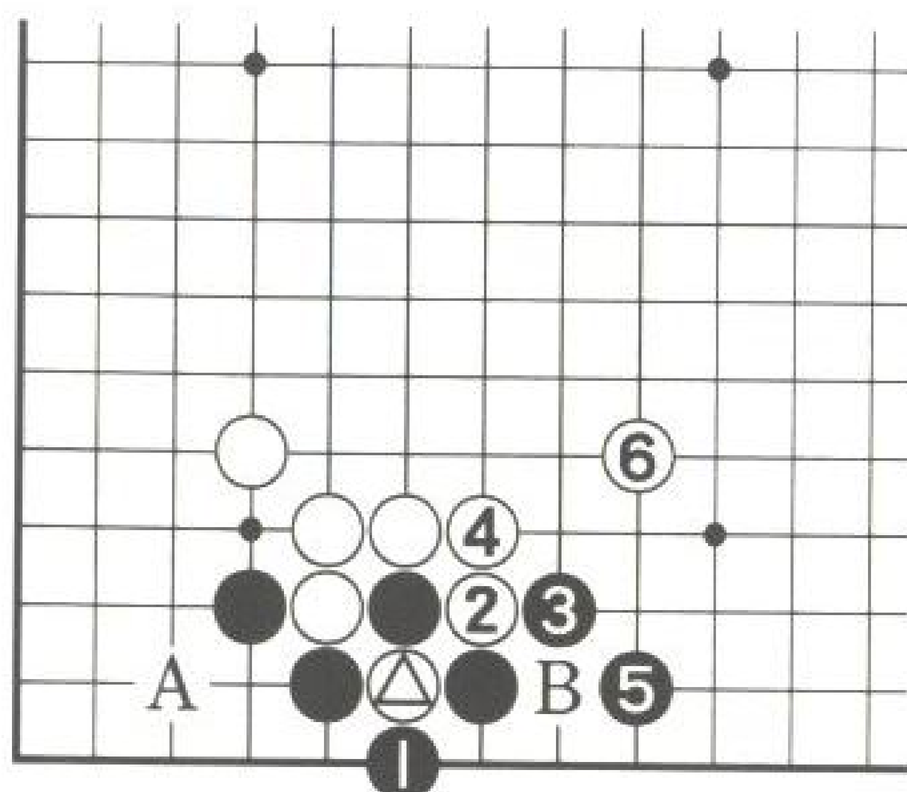


14도

14도 (참고)

흑7까지는 정석의 진행. 여기서 백8로 몬 것이 또다른 함정수. 수순만 다르지 백이 노리는 바는 장면도와 마찬가지이다.

자, 이 수의 퇴치법은?



15도

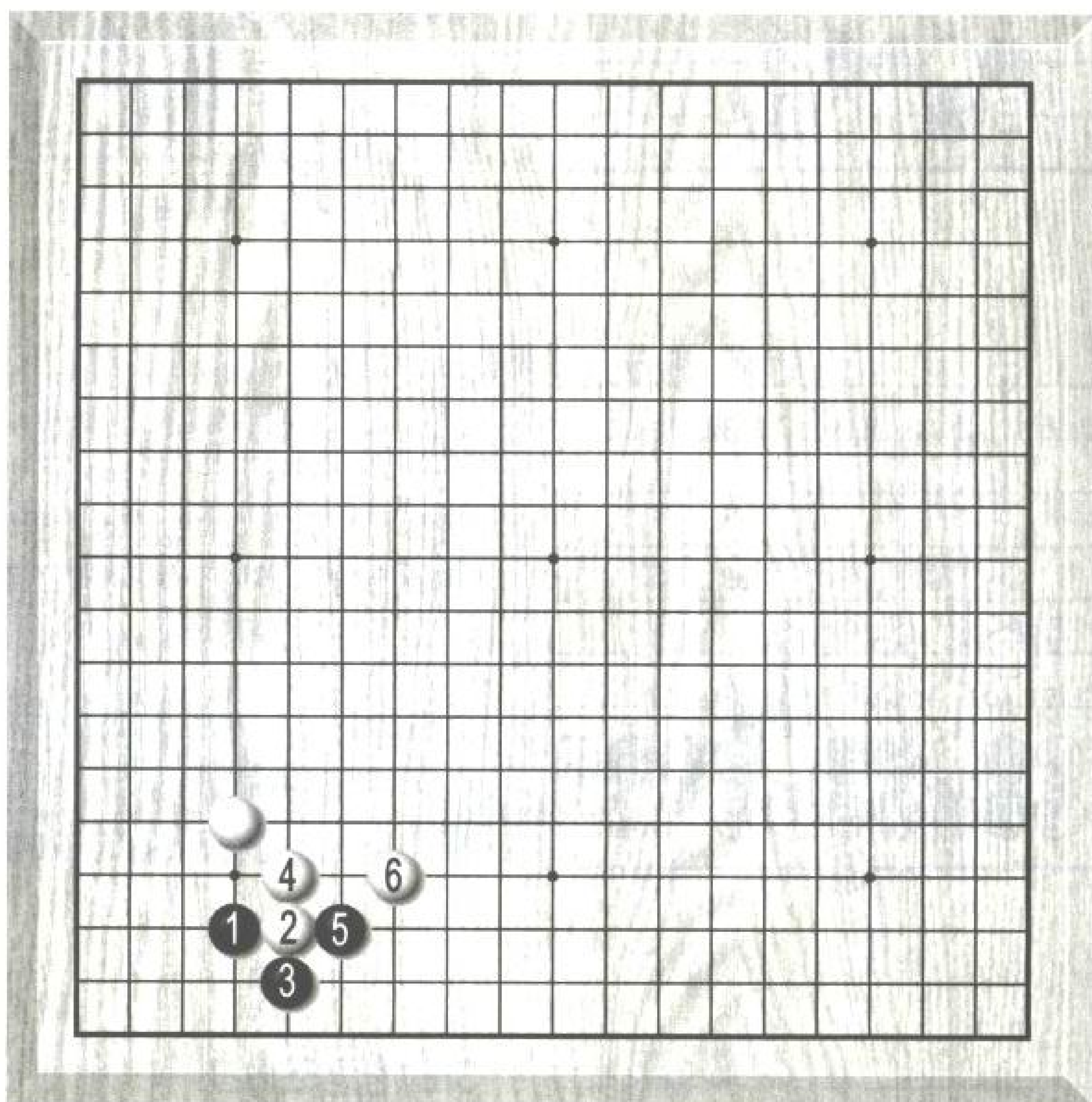
15도 (호각)

흑1로 따내는 한수. 백2에는 흑3이 강인한 버팀으로 백6까지가 하나의 상정도. 수순중 백4를 △로 따내는 것은 흑A로 받는다. 다음 백B의 패는 백도 부담이 크므로 함부로 결행하기 어려운데, 만일 백4, 흑5, 백6으로 물러선다면 백은 더 손해.

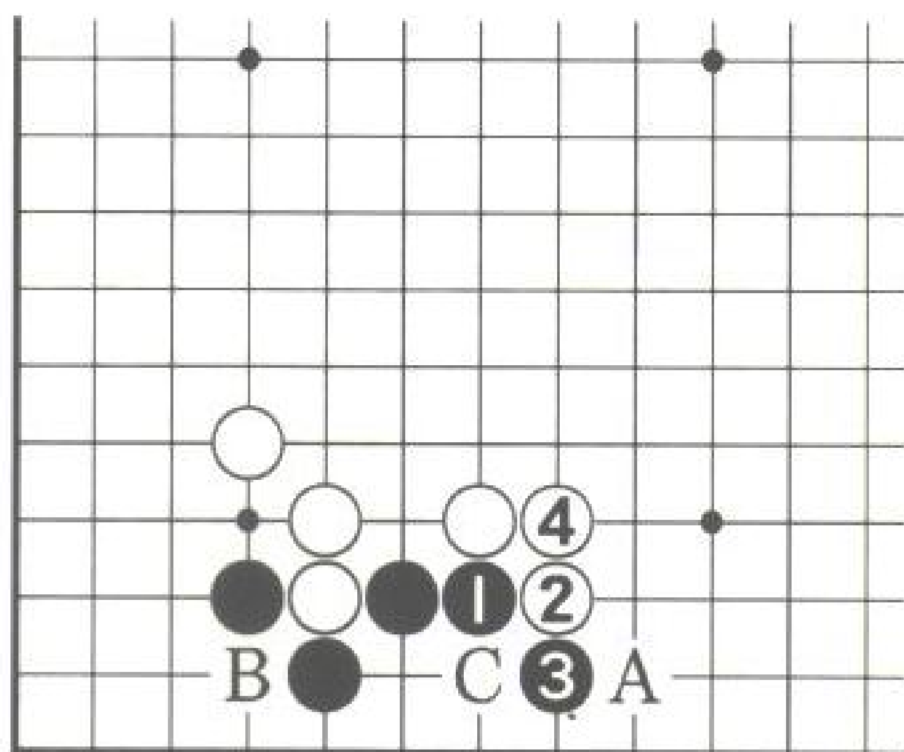
3형

허술함 속의 강렬함

● 흑차례



이번에는 백6의 씌움. 전형의 변형으로 역시 함정수의 하나이다.
언뜻 허술해 보이는 이 수는, 그러나 의외로 강렬한 노림을 품고 있다. 얕잡아 봤다가는 도리어 볼품 없는 모양으로 전락하고 말 것이다.

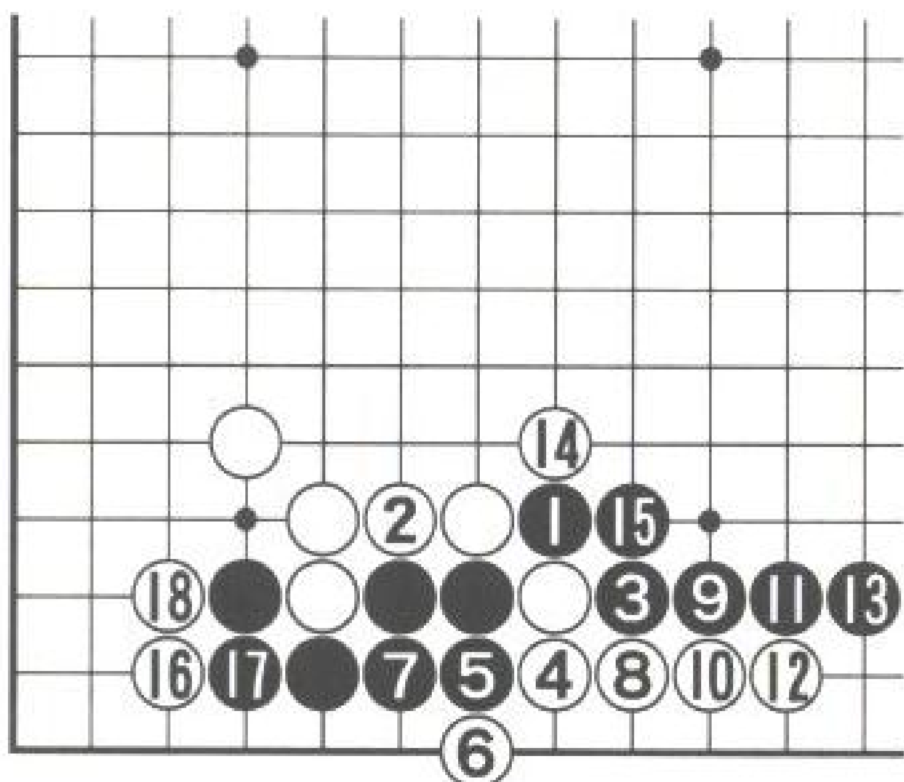


1도

1도 (함정코스1)

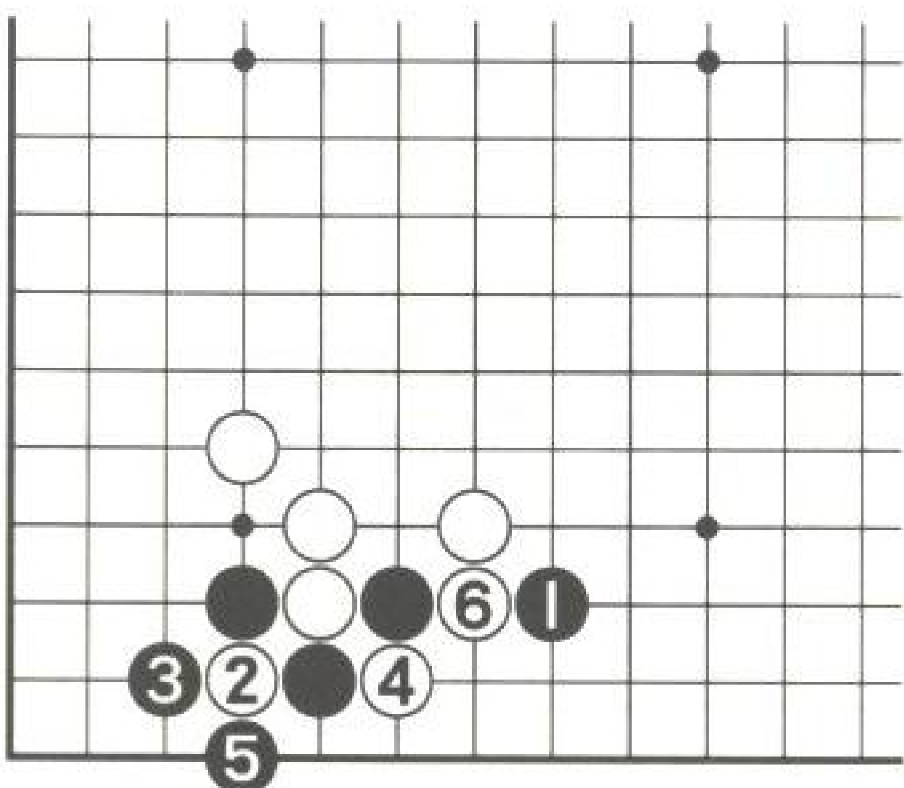
기분은 흑1로 밀고 싶다. 만일 백4에 뻗어준다면 또한번 흑2로 밀어 그런대로 해볼 만하다.

그러나 백2가 통렬한 일침. 흑3에는 백4로 이어 다음 흑의 응수가 난처하다. 이치대로라면 흑A의 뻗음이지만 백B의 끊음으로 못 견딘다. 그렇다고 흑C는 제자리걸음.


2도

2도 (궤멸)

흑1(1도 흑3)로 끊으면 백2로 공배를 꽉 메운다. 이후 흑4로 모는 것은 끊었던 의미가 퇴색되므로 3·5로 두어야 할텐데 백이 12까지 민 다음 16·18이면 귀의 흑이 궤멸. 흑9·11·13 중의 한수로 귀를 돌보면 백에게 젖혀올림 당해 역시 괴롭다.

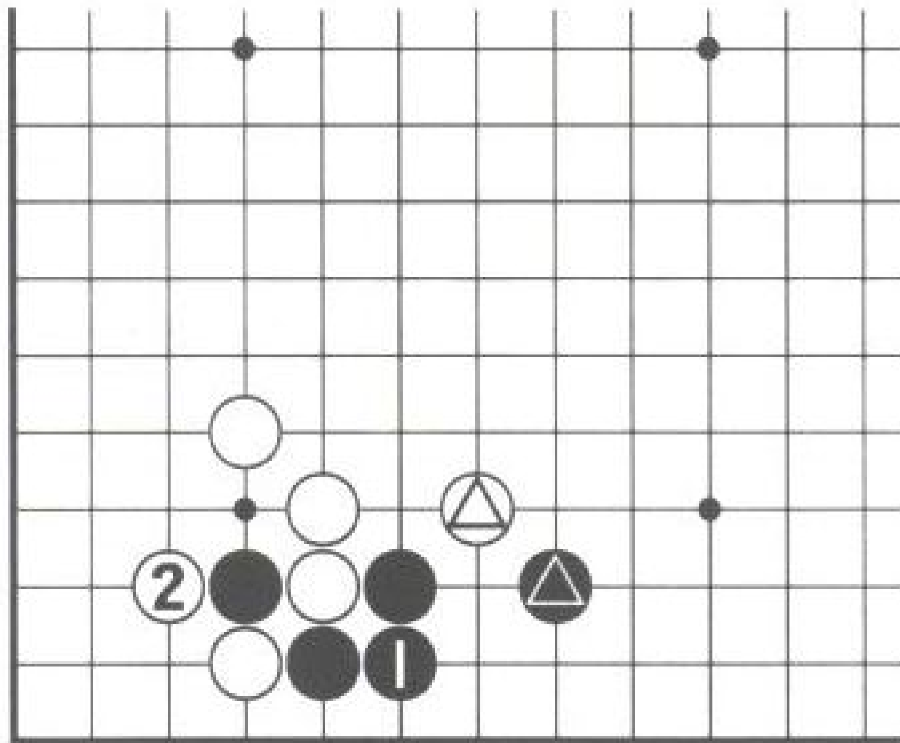

3도

3도 (함정코스2)

단순히 미는 것으로 진로를 저지당했으므로 흑1로 같이 뛰어나가면 어떨까? 이때는 백2의 끊음이 절호의 타이밍. '끊은 쪽을 잡아라'는 격언대로 흑3이면 백4에서 6까지 맛좋게 잡아 백의 대우세. 앞선 흑1이 형편없는 꼴로 전락하고 말았다.

4도 (크게 당한 모습)

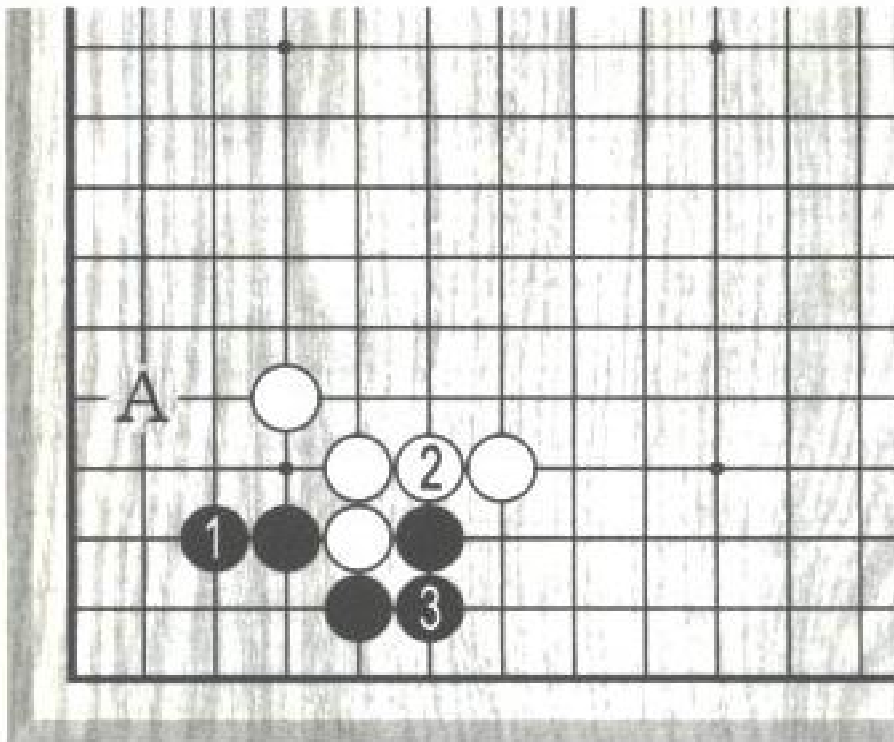
끊은 쪽을 잡지 않고 흑1로 잇는 것은 이 자체가 대단한 손해. 게다가 △, ▲가 백의 대활용이 됐다.
흑이 크게 당한 모습이다.



4도

5도 (퇴치)

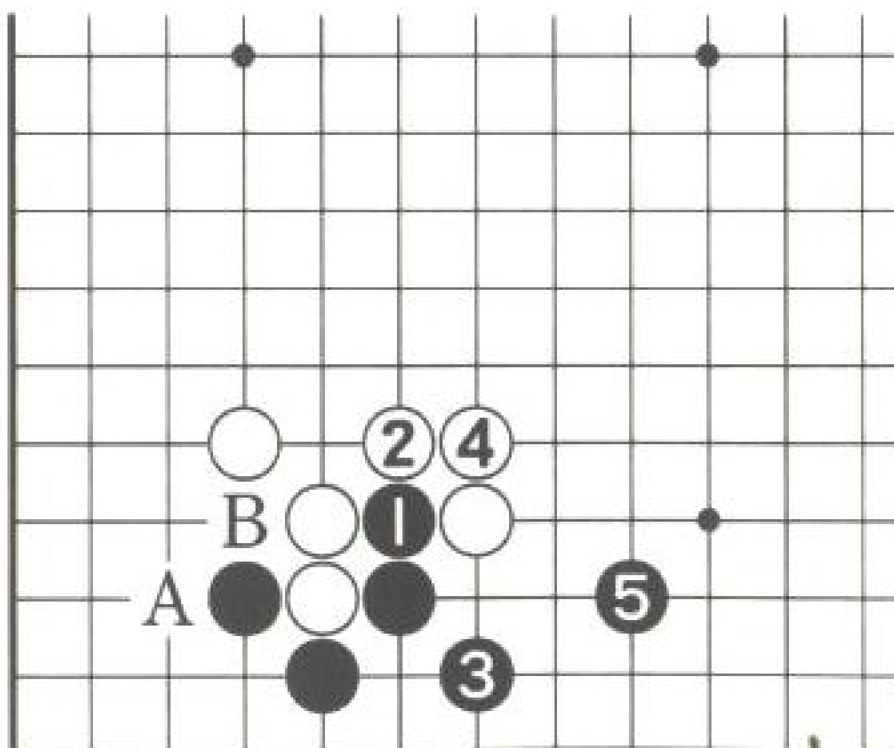
정착은 흑1. 백의 씌움에 직접 대응하지 않고 이처럼 귀쪽을 보강하는 것이 간명한 퇴치법이다.
백2로 잇는 정도일 때 흑도 3으로 잇는다. 백의 외세는 A의 곳 뒷문이 열려 있어 별 게 없다.



5도

6도 (일책)

우변에 진출하고 싶은 때는 흑1로 찌르고 흑3으로 호구잇는다.
백4로 이을 때 흑5까지 목적달성.
그리고 백A로 붙이는 수가 흑B로 성립하지 않으므로 귀의 흑집도 작지 않다.

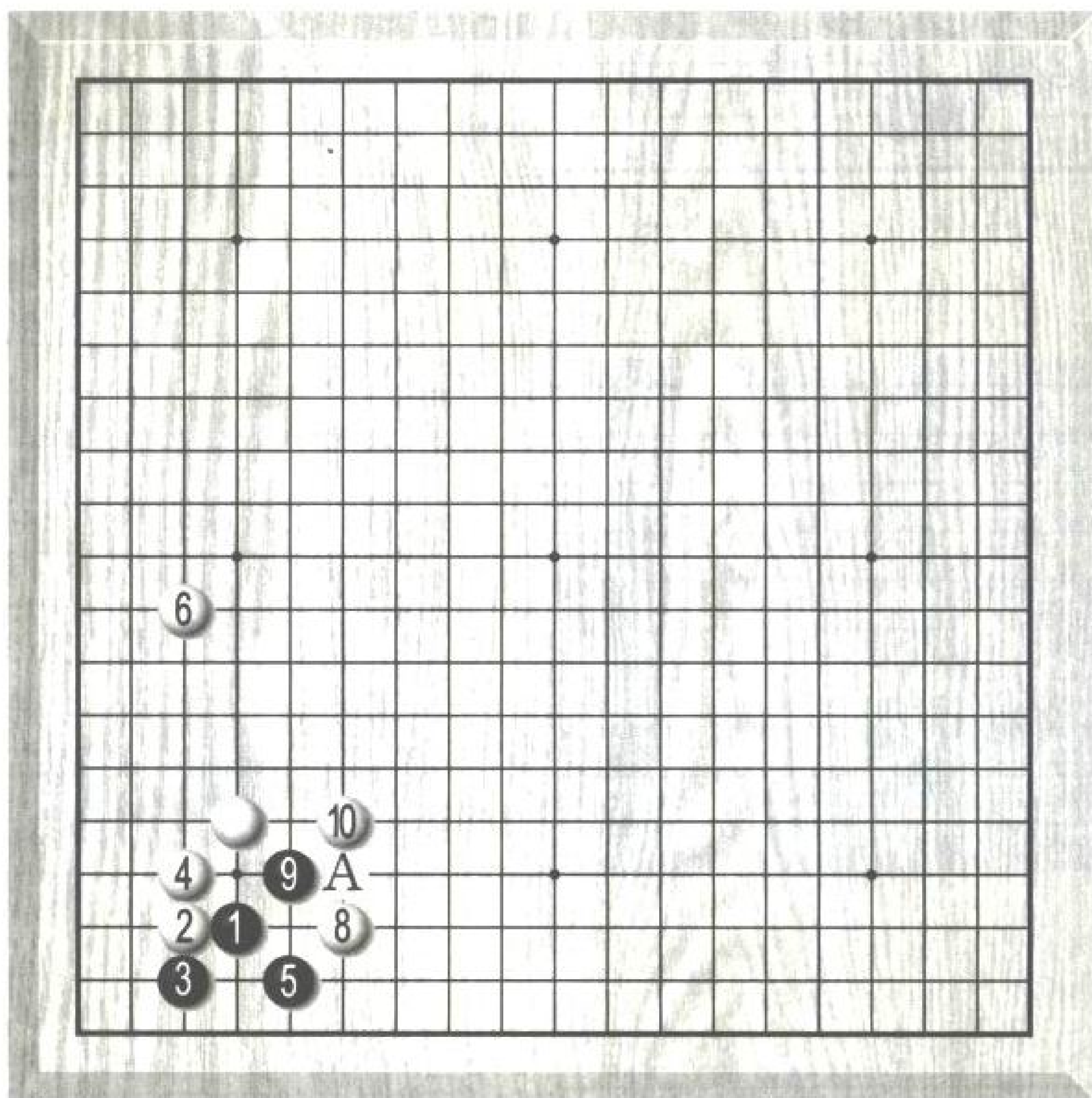


6도

4형

밑터진 그물망

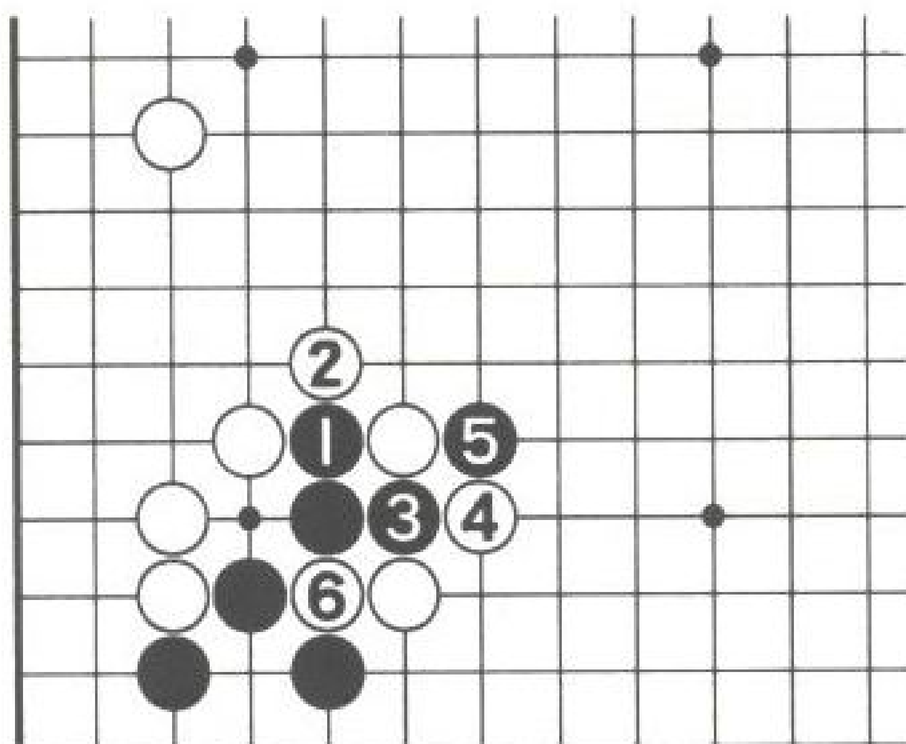
● 흑차례



❼…손뺌

고목에 흑1로 걸쳐들어가 백2 이하 6까지는 실전에서 흔히 나타나는 정석의 패턴. 이후 흑은 A 정도로 정비해두면 무난하지만 다른 급한 곳이 있다면 손을 빼도 무방하다. 그렇지만 백8의 추궁은 각오해야 한다.

흑9때 백10의 씌움이 함정. 약점이 많아 보인다고 해서 무턱대로 덤벼들었다가는 되레 호되게 당하니 끝까지 방심해서는 안 된다.

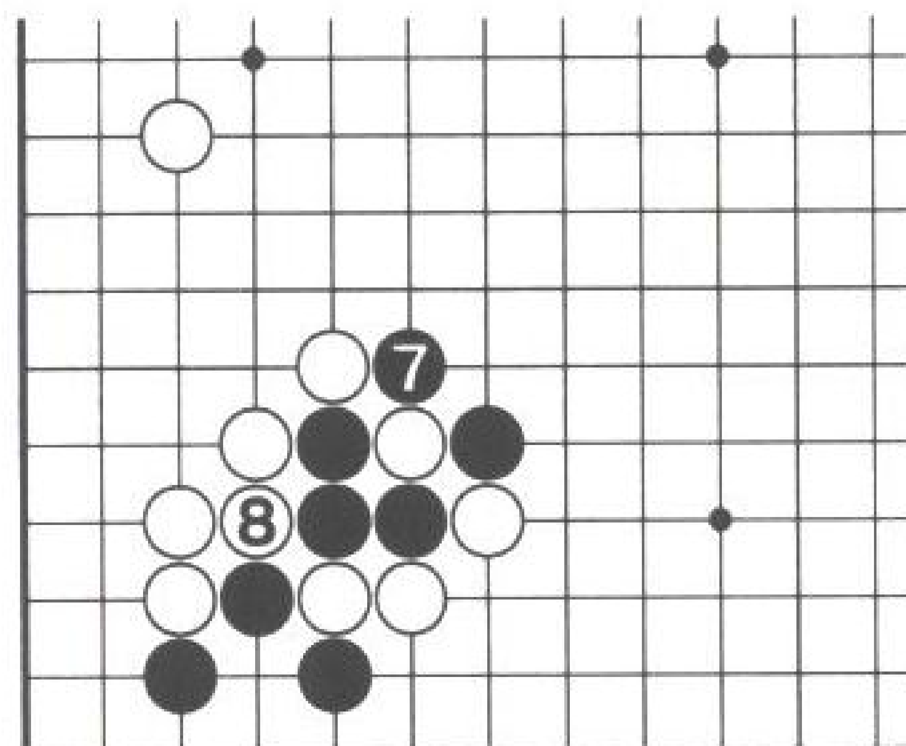


1도

1도 (함정코스)

흑1로, 그리고 흑3으로 연속해서 찔러 백의 단점을 강조하는 데까지는 나무랄 데 없는 수순.

그러나 직접 흑5로 끊어 추궁하는 것은 함정코스. 백6을 당해서는 돌이킬 수 없는 수렁에 빠지고 말았다.

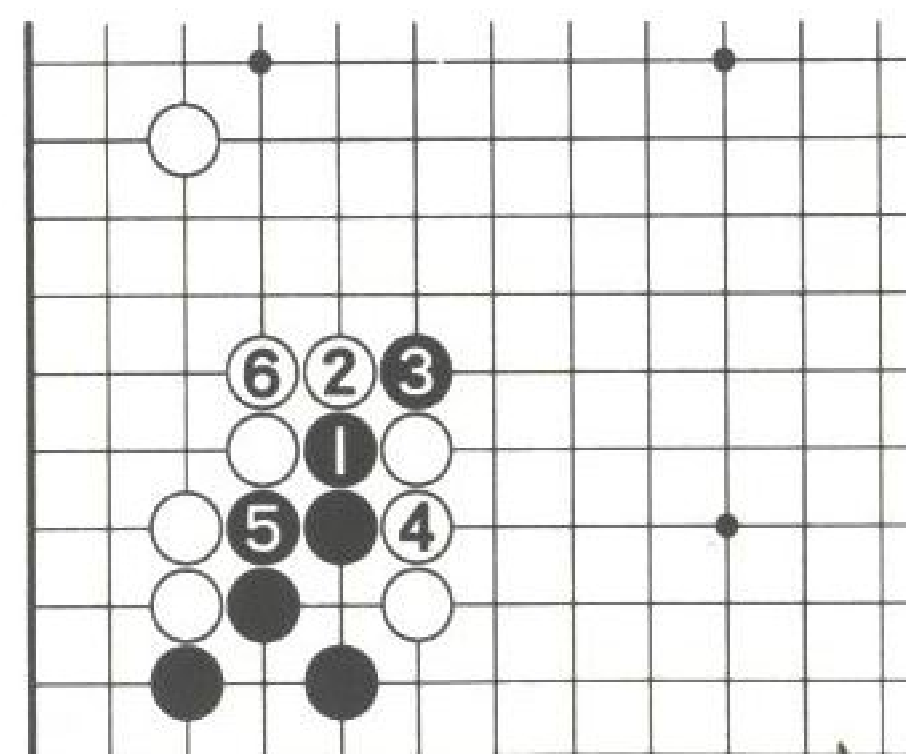


2도

2도 (계속)

흑은 7로 따낼 수밖에 없는데 백8이면 양단수.

여기서 '승부끝'이라고 해도 이상할 게 없을 만큼 흑은 참혹한 모습이다.

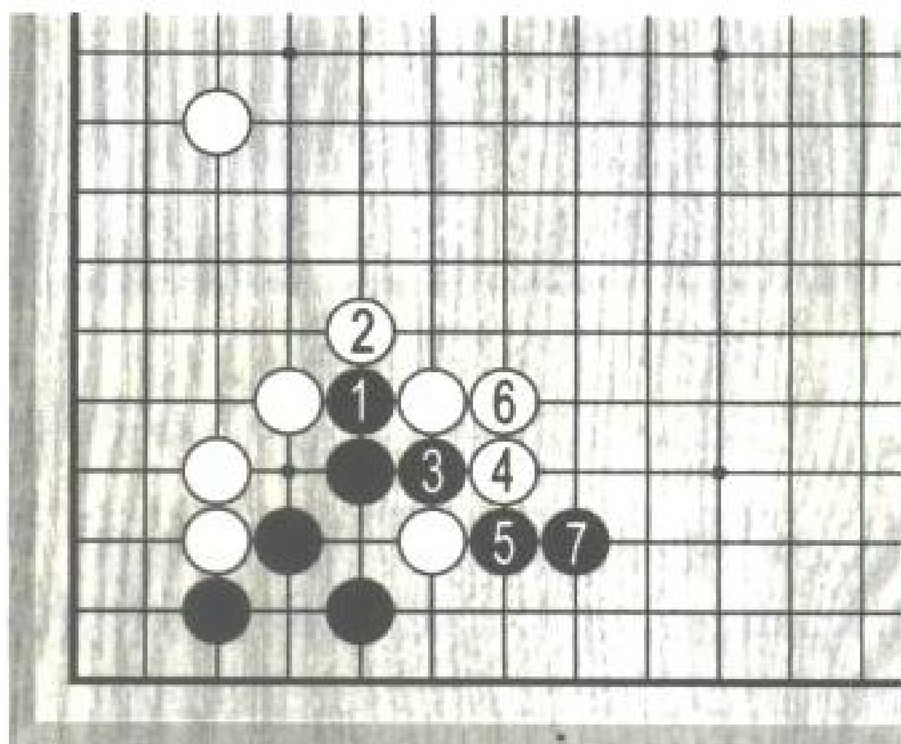


3도

3도 (무리)

흑1·3으로 나가끊고 싸우는 것은 무리이다.

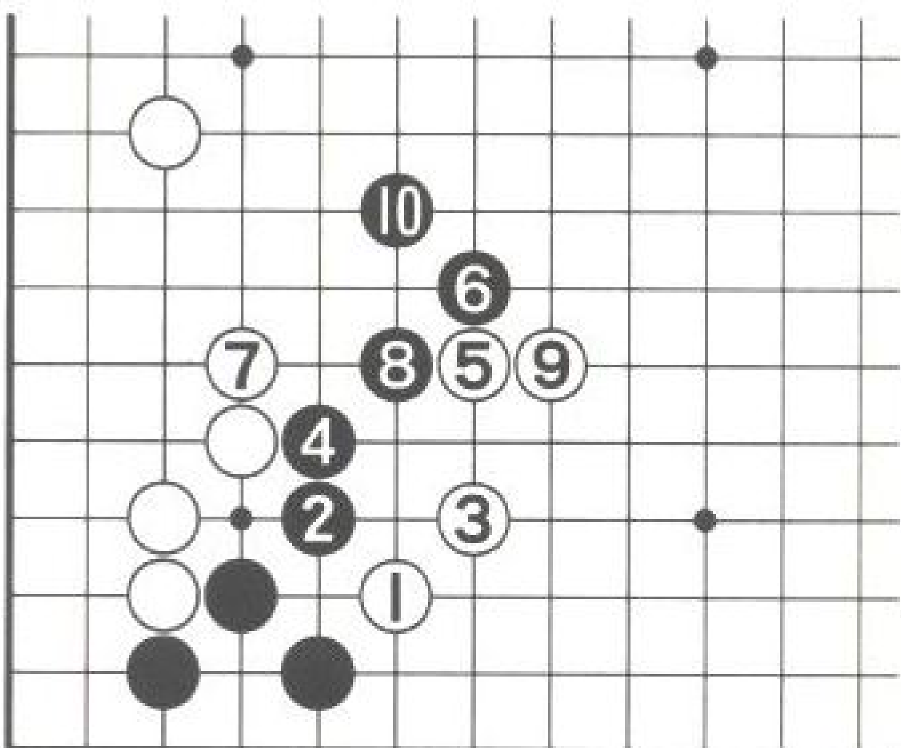
백4로 두텁게 잇는 것이 선수가 되므로 흑은 크게 열세인 싸움이다.



4도

4도 (퇴치)

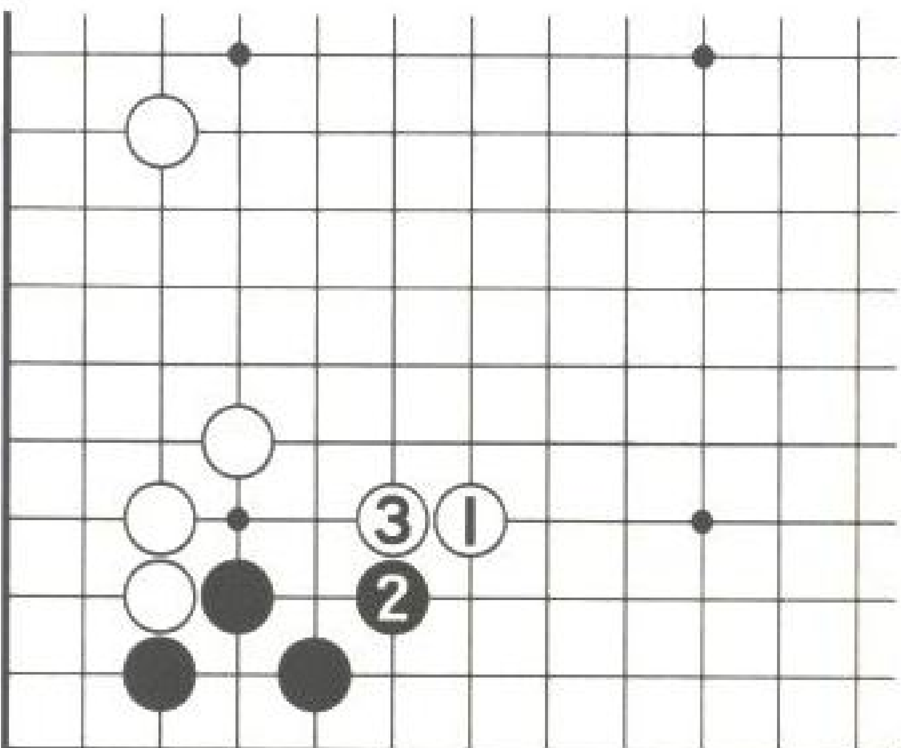
흑1·3으로 흠집을 만든 후 가만히 흑5쪽을 끊어가는 것이 정착이다. 계속해서 흑6이면 양단수이므로 백6이 불가피할 때 흑7로 뻗어서 충분하다.



5도

5도 (손뺌정석)

장면도의 백10으로는 3의 마늘모로 공격하는 것이 모양의 급소이다. 백5때 흑도 4에 붙이는 것이 맥으로 이하 10까지가 손을 뺐을 경우의 부분정석이다.



6도

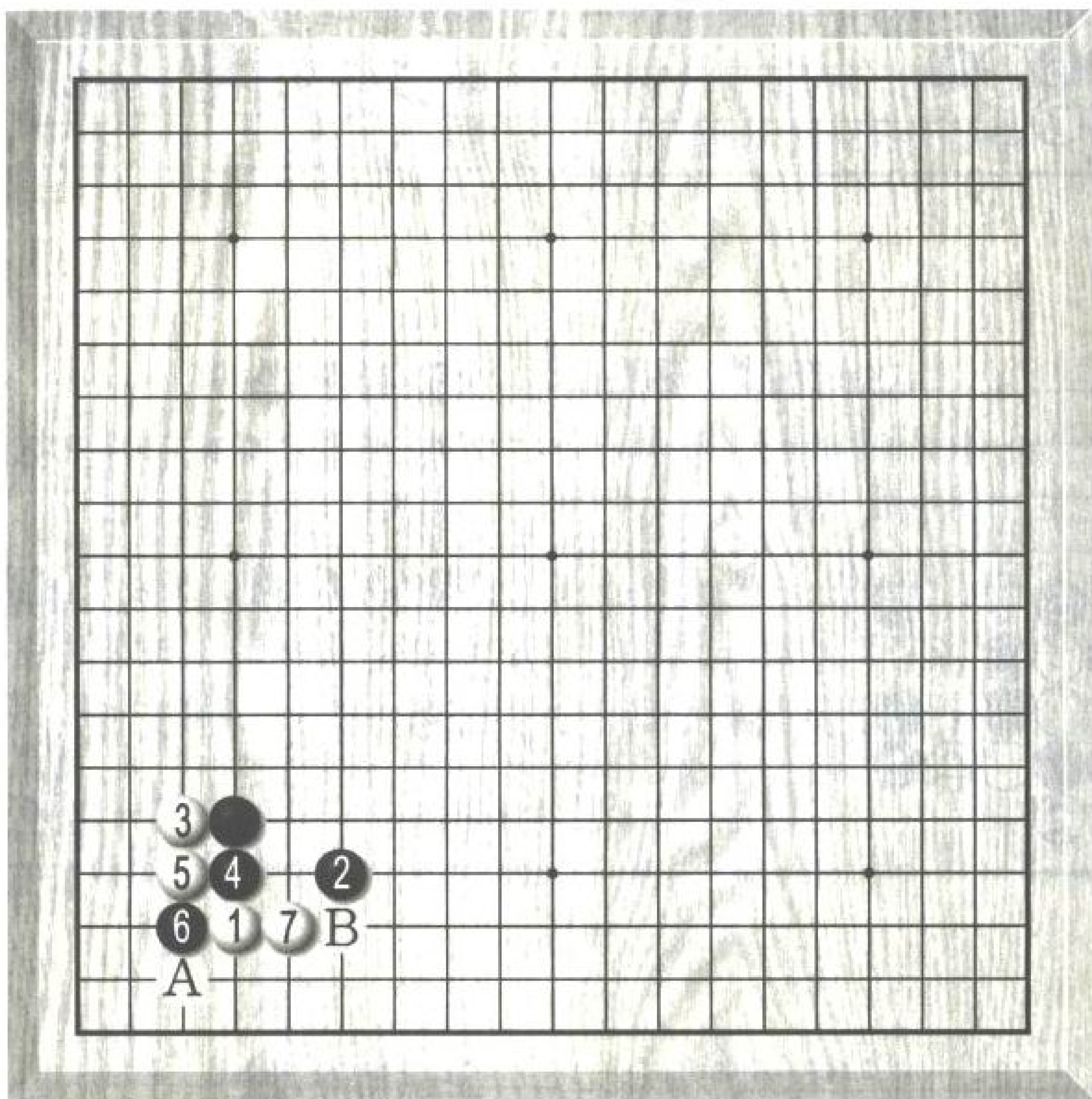
6도 (중앙중시)

백은 중앙을 중시하고 싶을 때는 1(5도 백1)의 눈목자로 압박한다. 백2가 통렬해지므로 흑은 2로 두어 백3과 교환한 다음 선수를 뽑아 다른 곳에 선행하는 진행이 된다.

5형

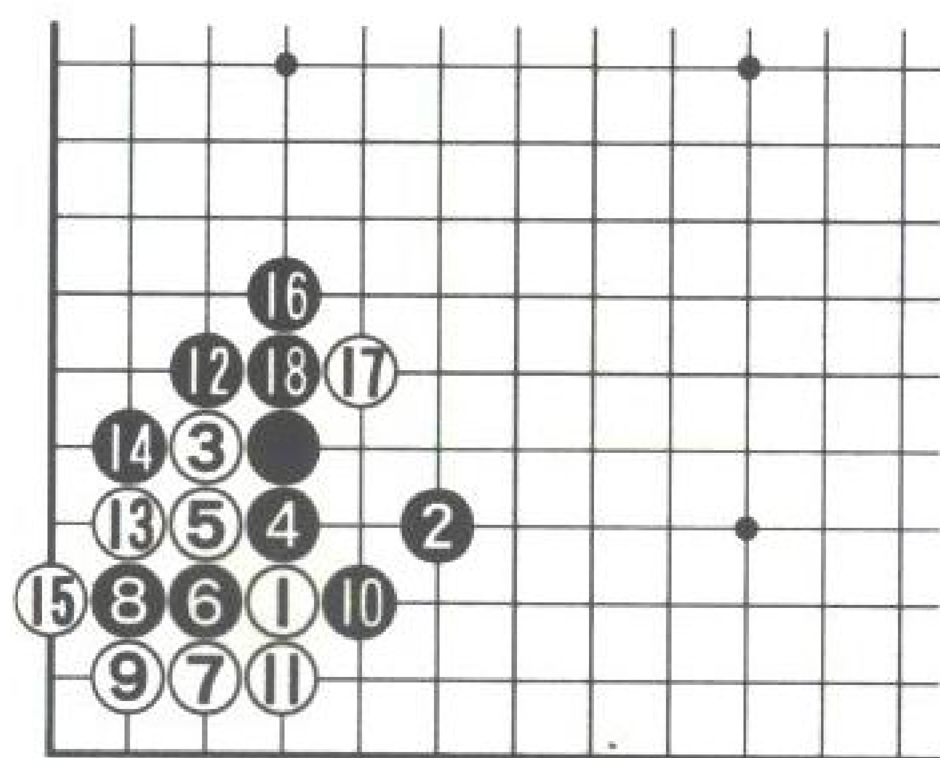
필연적인 수상전

● 흑차례



백5때 흑6으로 끊어간 것은 이 한점을 회생타로 해서 외세를 굳히려는 전법. 이에 백A로 응하는 것이 익히 알고 있는 정석코스인데 만일 7로 뻗으면 어떻게 될까?

흑B로 받는 것은 말할 것도 없이 함정코스. 여기는 수상전이 필연이다.

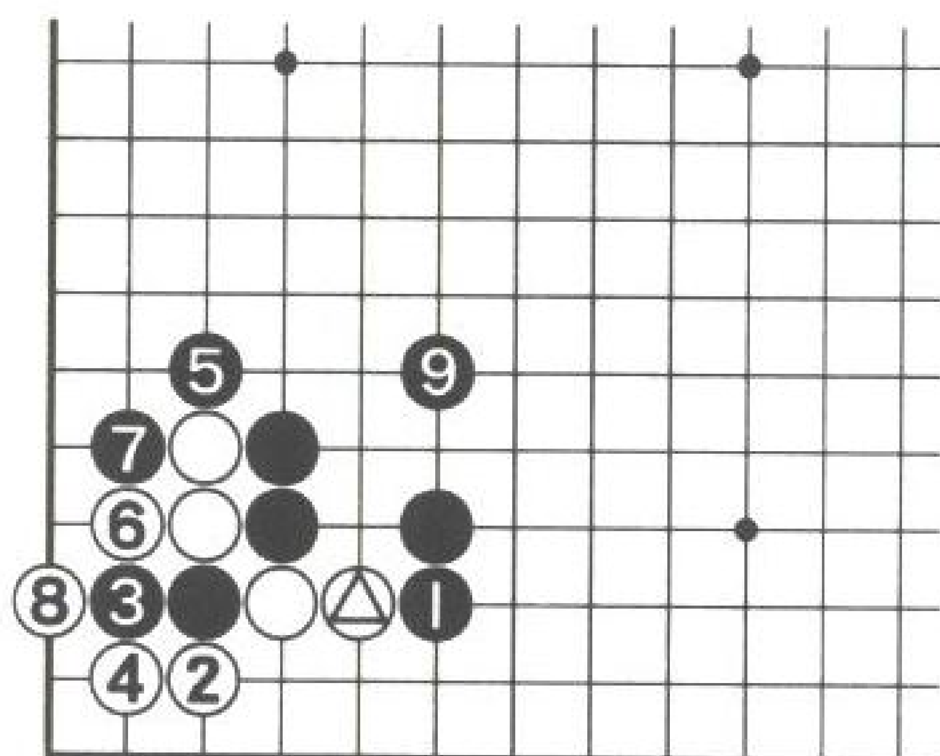


1도

1도 (기본정석)

흑6의 끊음에 백7로 몰아잡는 것이 정착이다.

흑도 8로 두점으로 키워버리는 것이 좋은 수로 10과 12·14를 선수로 이용할 수 있다. 이하 18까지 실리와 세력으로 나뉜 정석형.

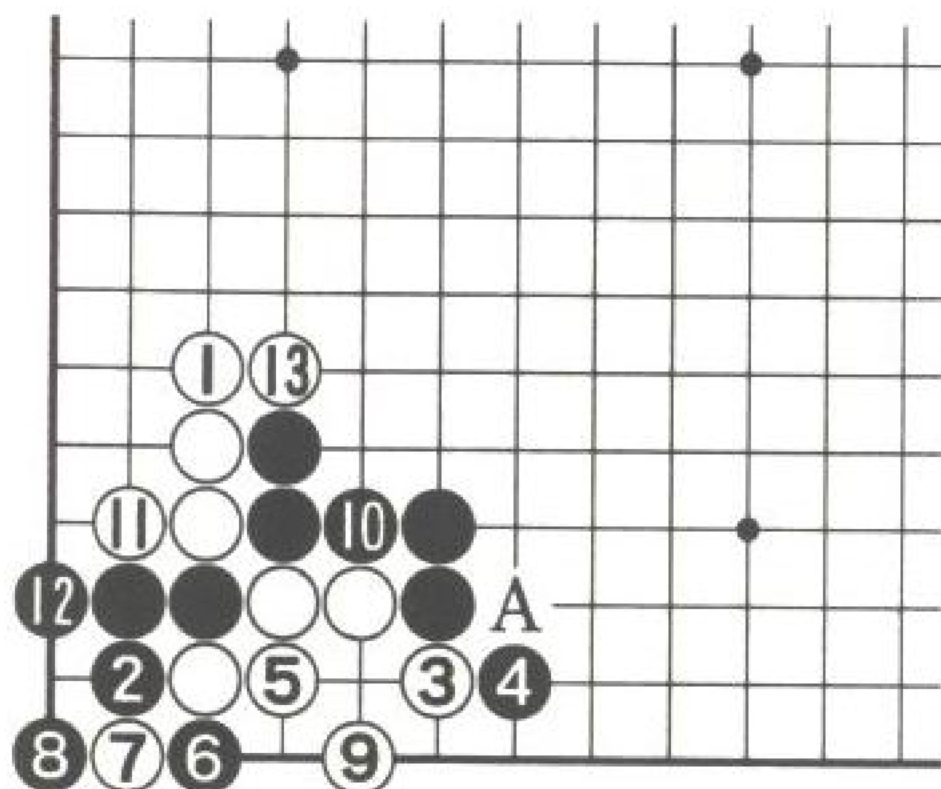


2도

2도 (함정코스1)

△의 뻗음에 대해 곧이곧대로 흑1로 막는 것은 어리석다.

백2에서 8까지, 1도의 기본정석과 비교할 때 백의 실리가 한층 불어났다.

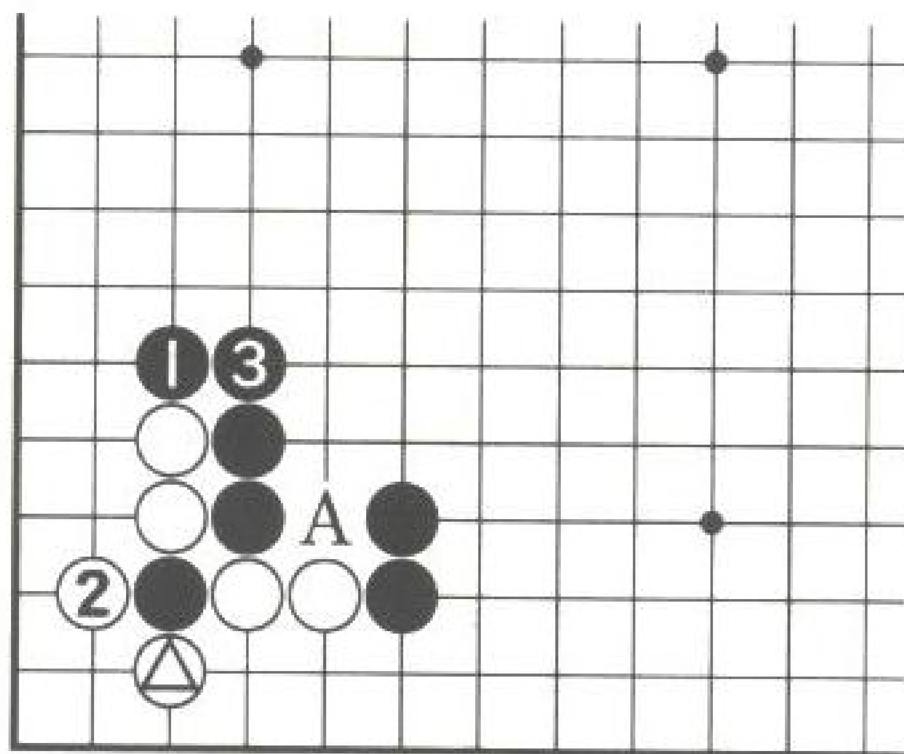


3도

3도 (백의 강수)

백으로선 1(2도 백4)로 뻗는 강수도 있다.

흑2부터는 필연적인 수상전인데 이하 12까지 귀는 백의 선수 빅. 흑은 A의 곳 단점을 지니고 있어 좋지 않다.(수순중 흑6을 7로 늦추는 것은 백10으로 나와끊겨 못 견딘다)

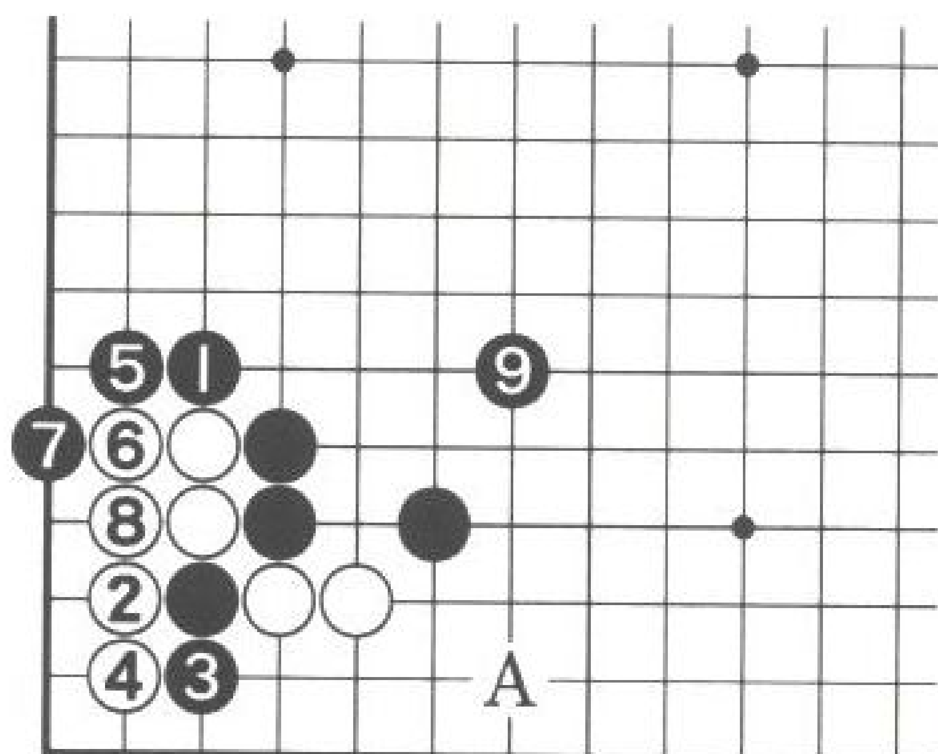


4도

4도 (크게 불만)

3도가 두려워 단순히 흑1(2도 흑3)로 젖혀막는 것은 백2로 시원스럽게 빵때리게 돼 언급할 필요조차 없다.

흑은 3으로 잇는 정도인데 A의 곳 약점이 상당히 눈에 거슬린다. 흑이 크게 불만이다.

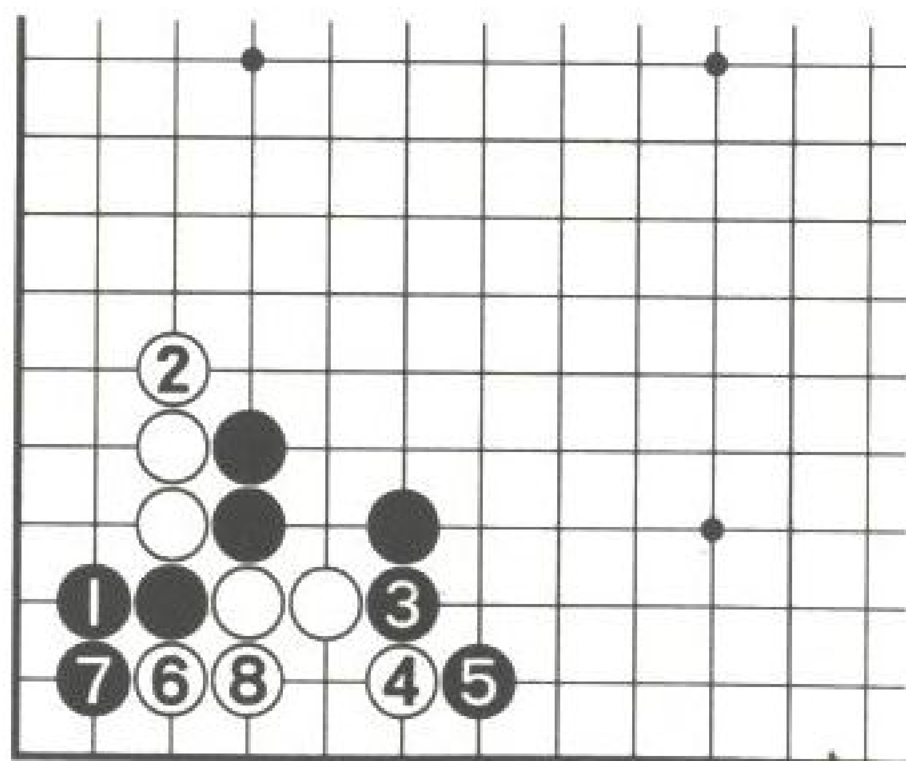


5도

5도 (함정코스2)

처음에 흑1쪽에서 막는 것도 백2·4로 귀는 백의 차지가 된다.

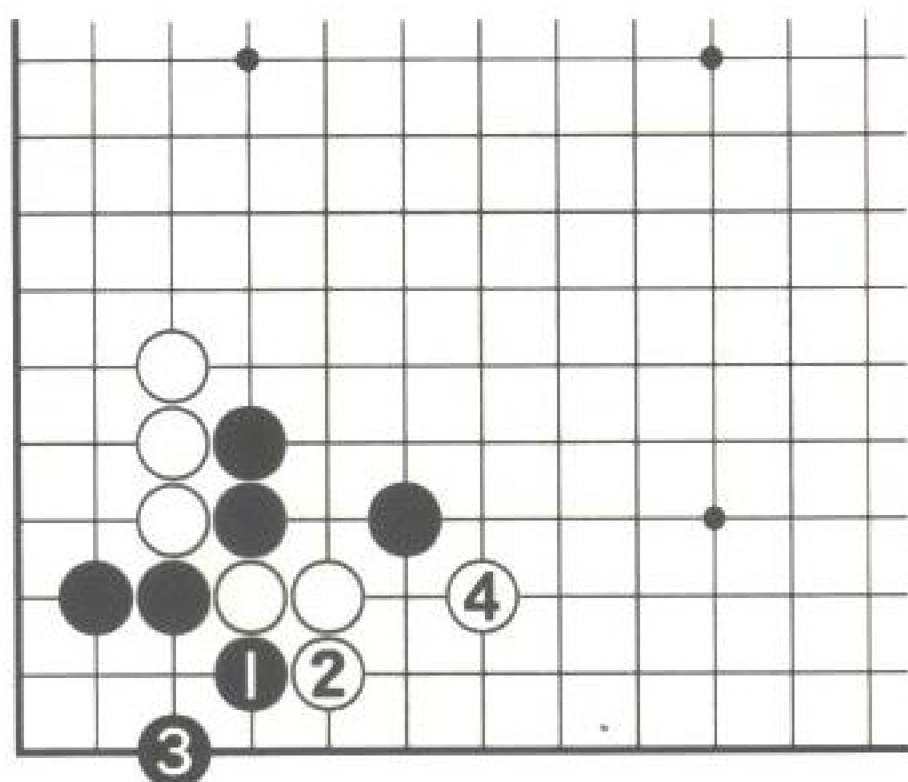
9까지 흑의 자세가 느슨한 느낌을 지울 수 없다. 그리고 하변은 백A의 달림이 남아 있다.


6도

6도 (함정코스3)

바깥에서부터 두는 것은 좋지 않았으므로 이번에는 안에서부터 두어 보자.

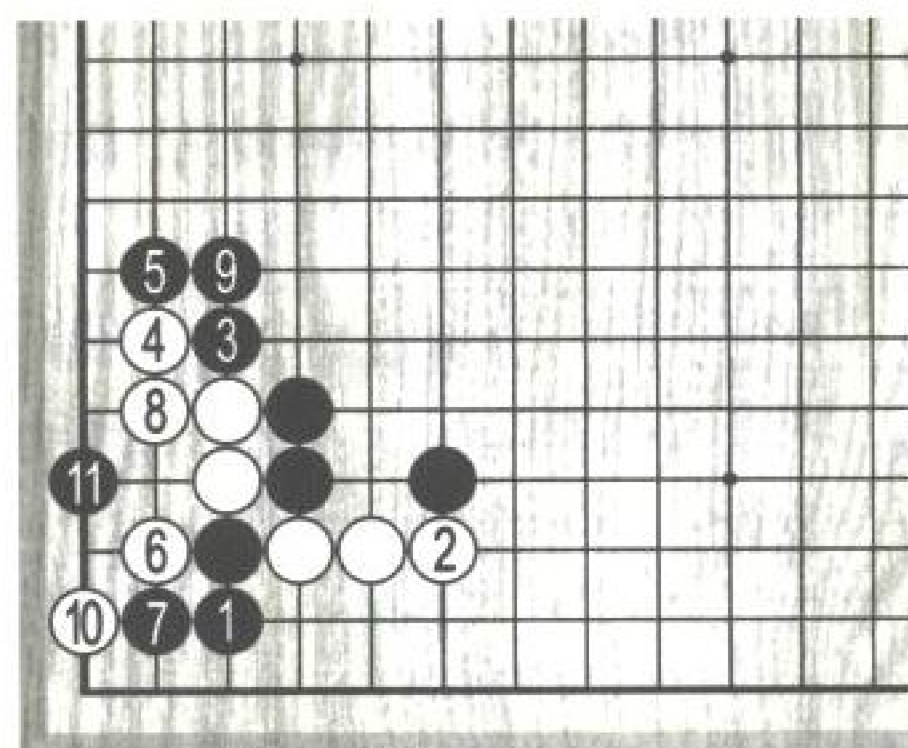
하지만 흑1의 내려섬은 낙제점. 백2로 뻗게 돼 앞의 3도와 수순만 달랐지 똑같은 결과가 되고 말았다.



7도

7도 (논외)

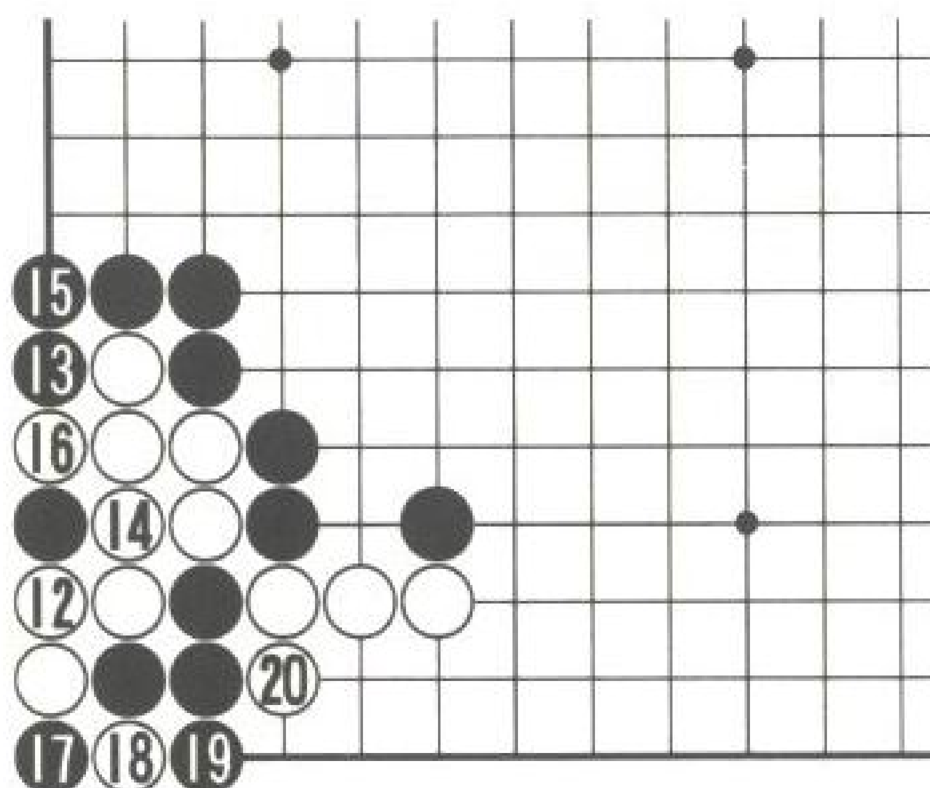
6도 흑3으로 1로 젖히면 귀는 조그맣게 살 수 있다.
그러나 백4부터 가운데 흑 석점이 백의 공격목표로 떠올라서 곤경에 처한다.



8도

8도 (퇴치)

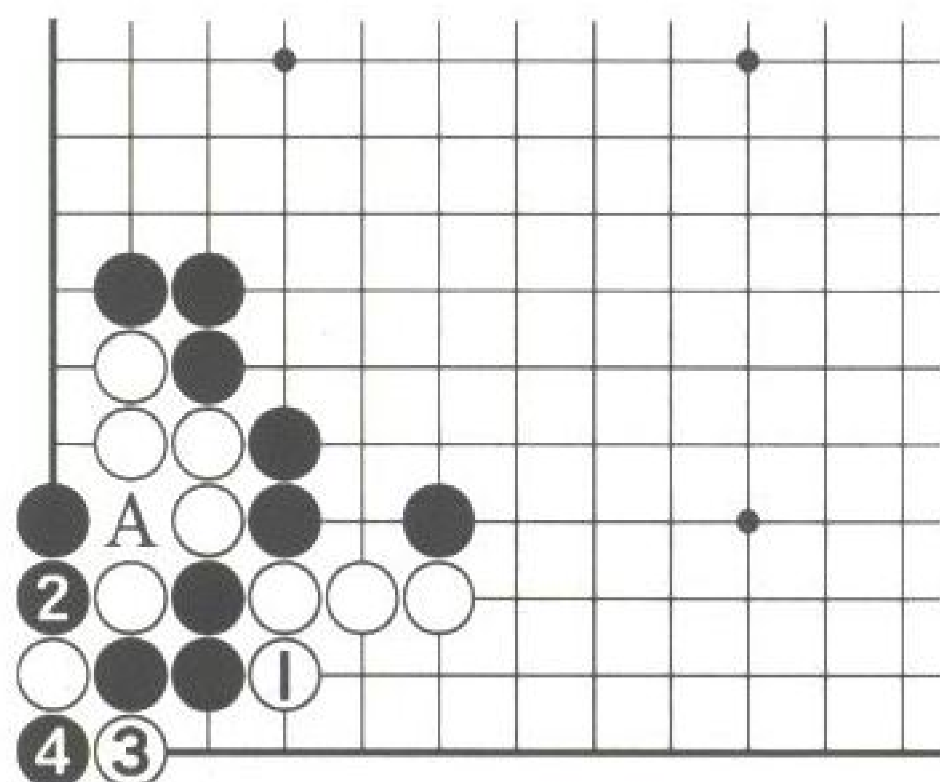
흑1쪽을 내려서는 것이 올바르다.
다음에 흑2면 백 두점이 잡히므로 백2가 어쩔 수 없을 때 흑3에서 5로 이단젖히는 강수가 성립한다.
백6·8에서 10으로 젖혀 피할 수 없는 수상전인데 흑11의 치중이 급소.
자, 어떻게 될까?



9도 ㉑…⑰

9도 (계속)

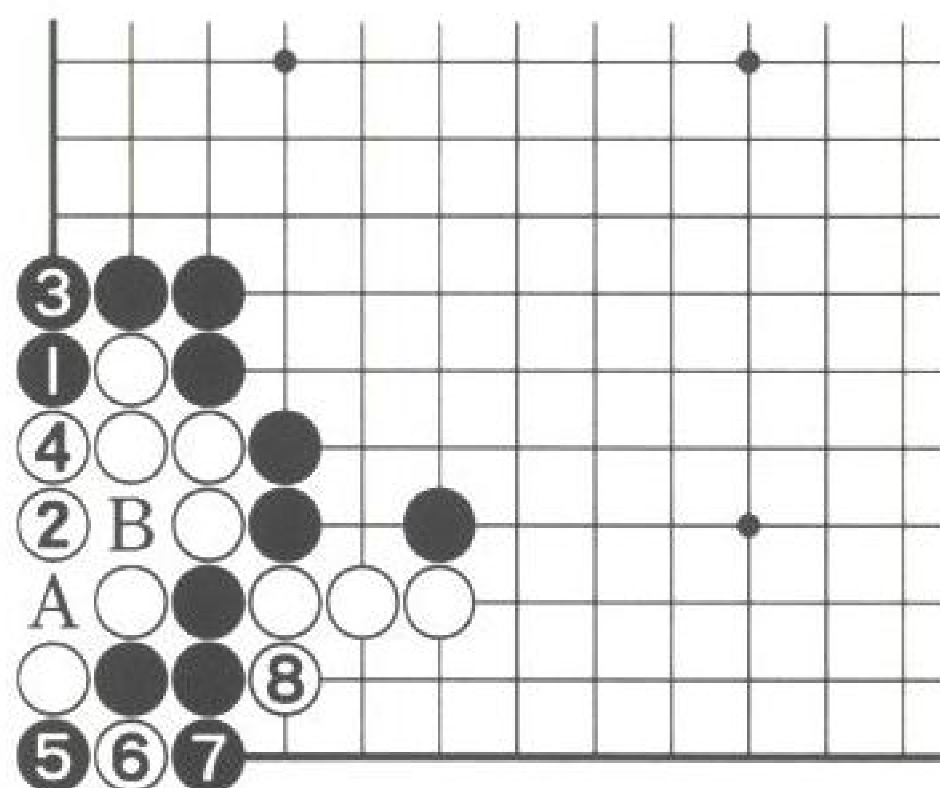
백12로 이으면 흑13·15를 결정하고 17에서 19의 맥으로 패가 된다.
흑은 부담이 가벼운 꽃놀이패인 데다가 먼저 따내는 절대 유리한 입장이다.



10도

10도 (변화)

백1(9도 백12)로 변화해도 흑2로 끊어 전도와 크게 다르지 않는 패이다. 역시 흑이 먼저 따내는 패이며, 유사시 흑A의 자체 패감이 자랑이다.

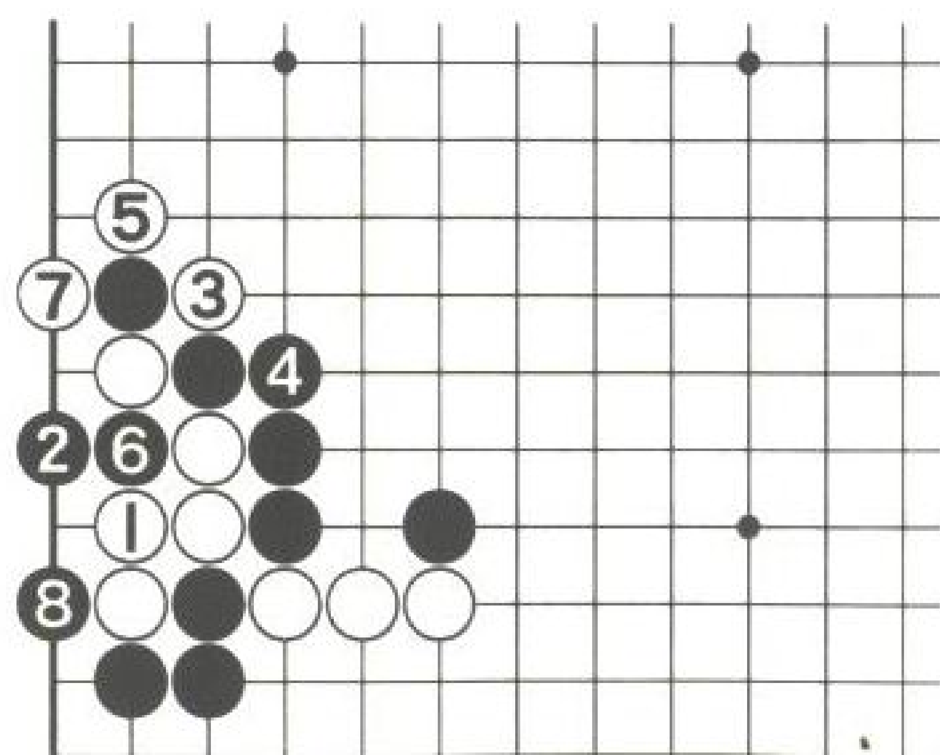


11도

11도 (주의)

치중수를 알지 못하고 그냥 흑1(8도 흑11)로 젖혔다가는 거꾸로 백2의 급소를 빼앗긴다.

백8까지 패는 되지만 흑은 패를 해소하기 위해서는 A, B로 2수를 두어야 한다. 즉 이단패이므로 좋지 않다.

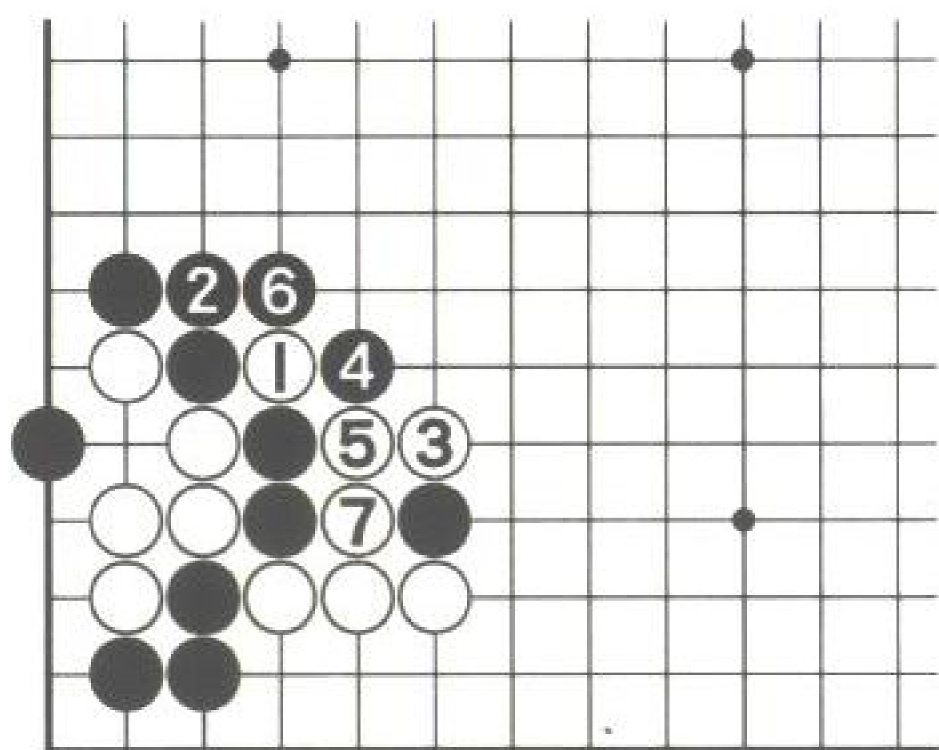


12도

12도 (변화)

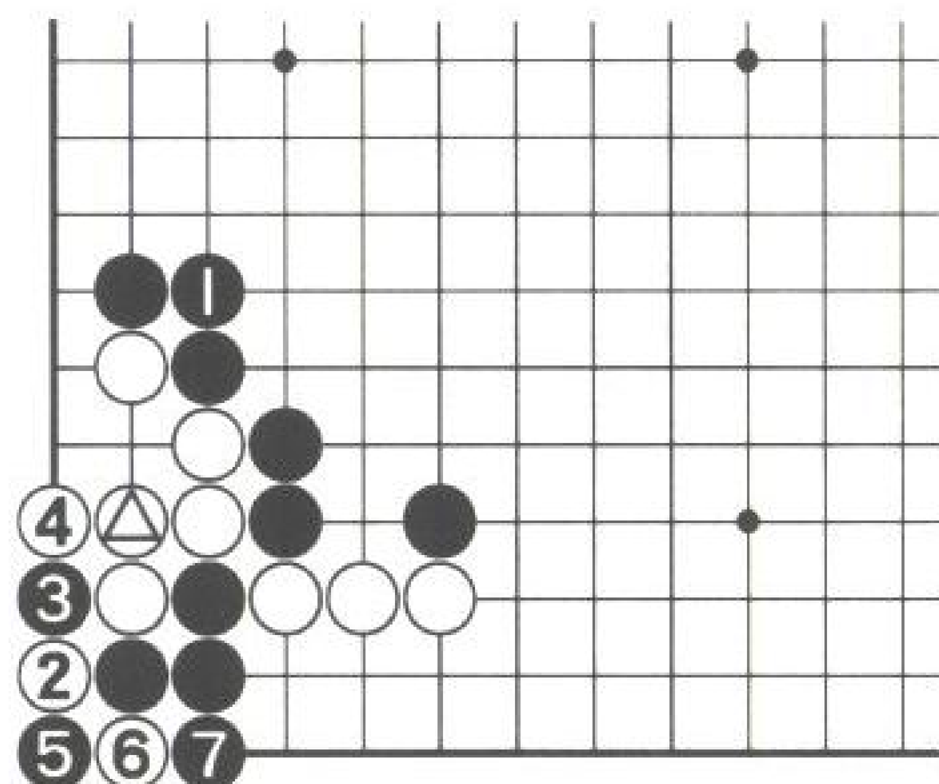
백1쪽(8도 백8)을 이어도 흑2의 치중이 수상전의 급소.

백은 3에서 7로 바꿔치기를 할 수 밖에 없는데 흑8까지 귀의 백 넉점을 잡아 크게 우세하다.


13도 ❽…①

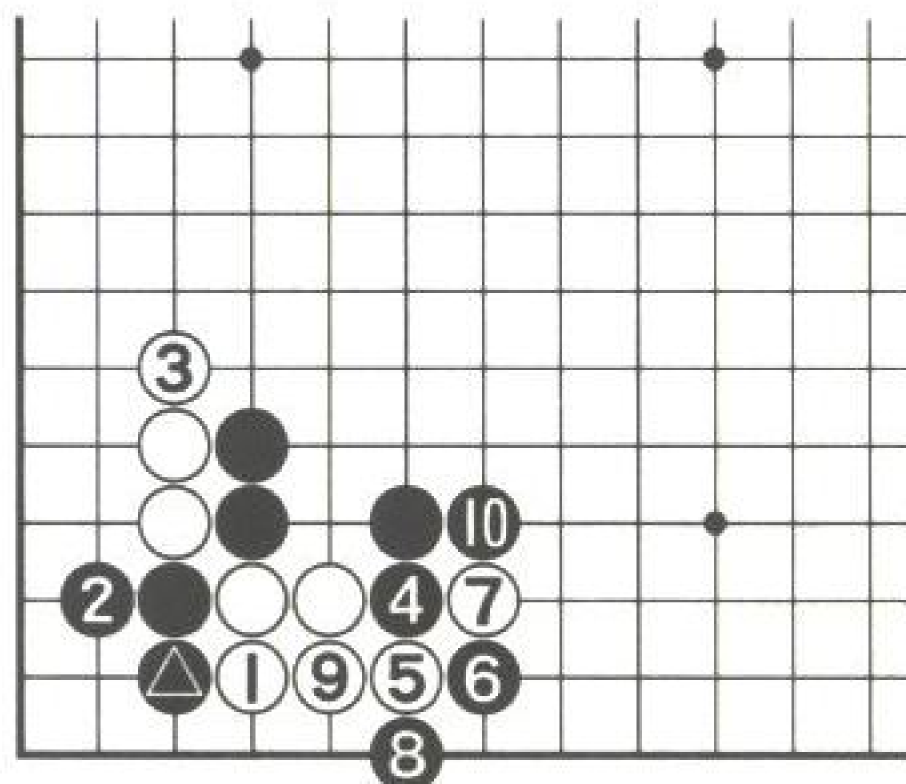
13도 (변화)

백1(12도 백3)의 끊음은 다음 3으로 붙이는 맥점을 노린 것이지만 흑4에서 8까지 하등 두려울 게 없다. 오른쪽 백모양이 두터워 졌지만 왼쪽 백 다섯점이 자연사이다.


14도

14도 (주의)

◬로 이었을 때 흑1(12도 흑2)로 외부를 단속했다가는 백2의 젖힘을 당해 사태가 돌변하고 만다.
흑은 7까지 겨우 패를 만들었다는 것뿐이지 크게 불리한 패이다.


15도

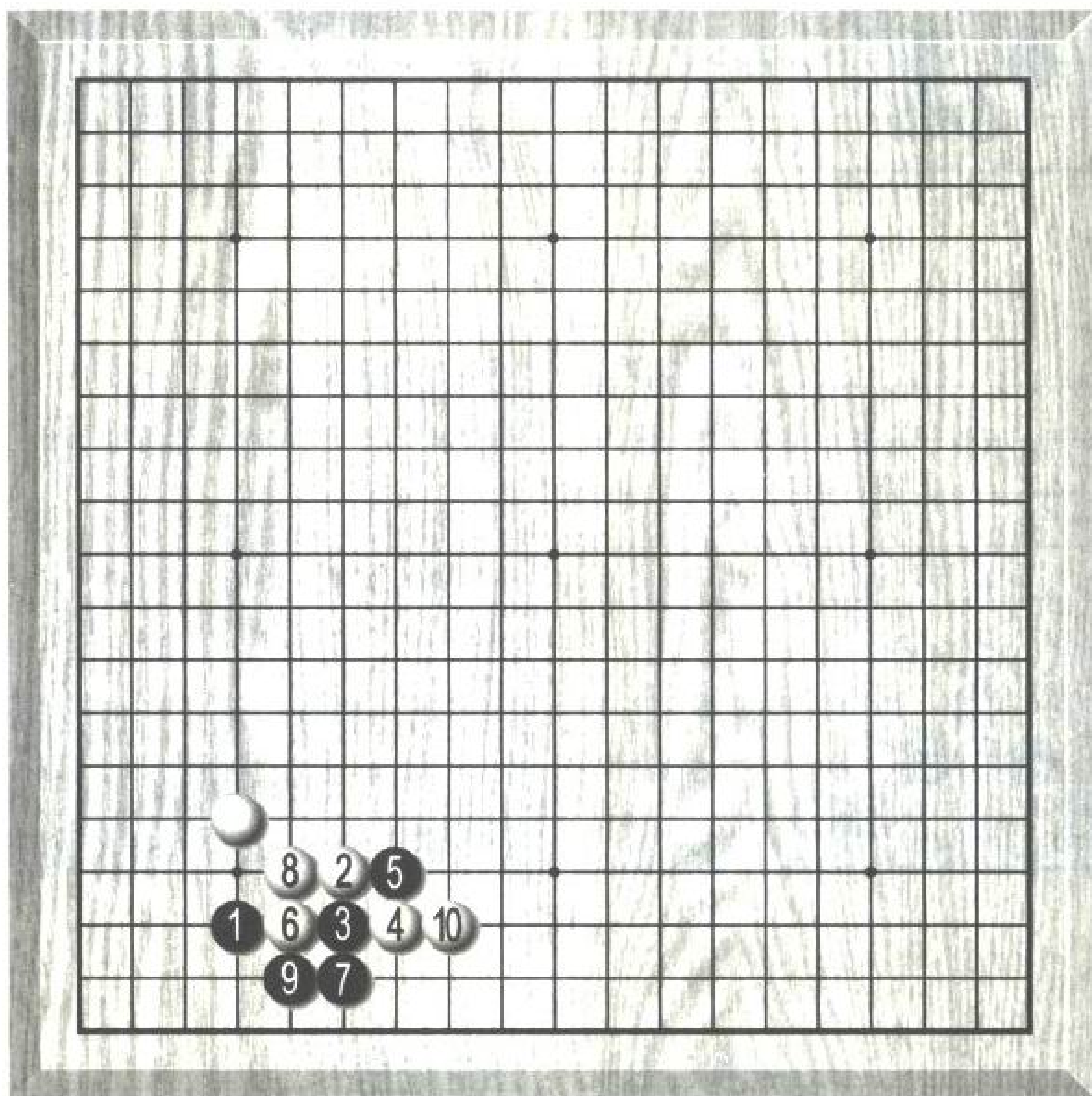
15도 (변화)

▲에 대해 백1로 저항하면 흑2의 꼬부림이 냉정한 추궁. 백3으로 두 점을 살리면 흑4부터 아래쪽 백이 무사하지 못한다. 백3으로 아래쪽을 돌보면 당연히 흑3의 젖힘이다. 내려섬의 방향만 잘 간파하면 그리 어렵지 않는 함정수였다.

6형

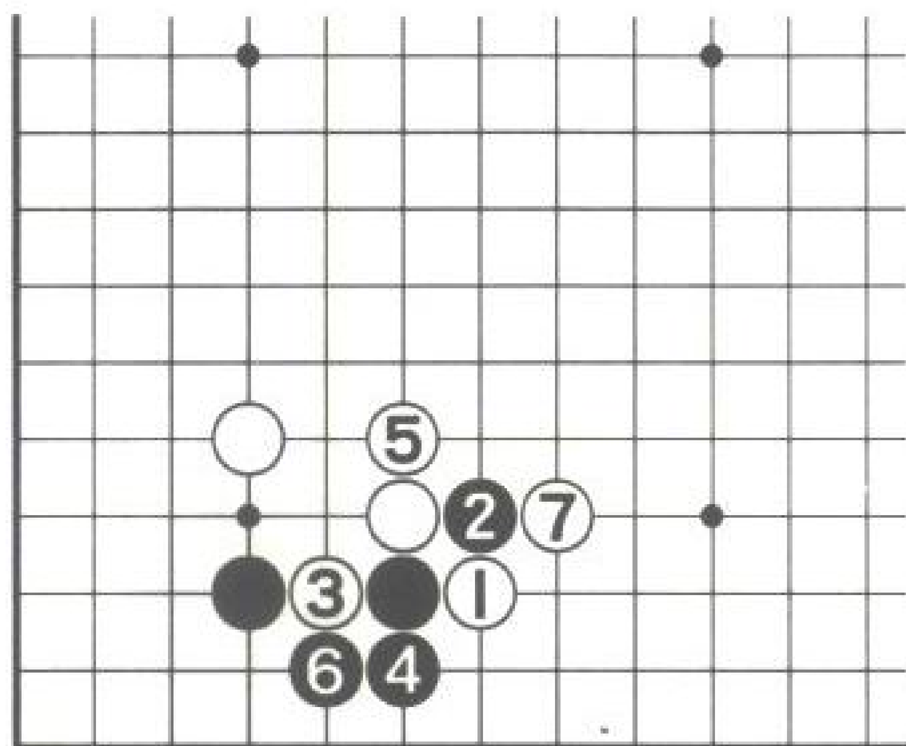
막아서 싸움으로

● 흑차례



백2의 씌움에 축이 유리하다면 흑3으로 붙여가는 것이 유력한 수법의 하나이다. 그런데 백은 5에 늘어주지 않고 4로 강력하게 젖혀왔다.

백4는 설령 축이 불리해도 호각으로 싸울 수 있기에 굳이 함정수라고까지 말하기는 뭣하다. 하지만 곳곳에 덫이 설치돼 있고 복잡한 싸움으로 전개되므로 흑도 만에 하나 응수를 게을리 했다가는 낭패를 당한다. 축은 당연히 흑이 유리.

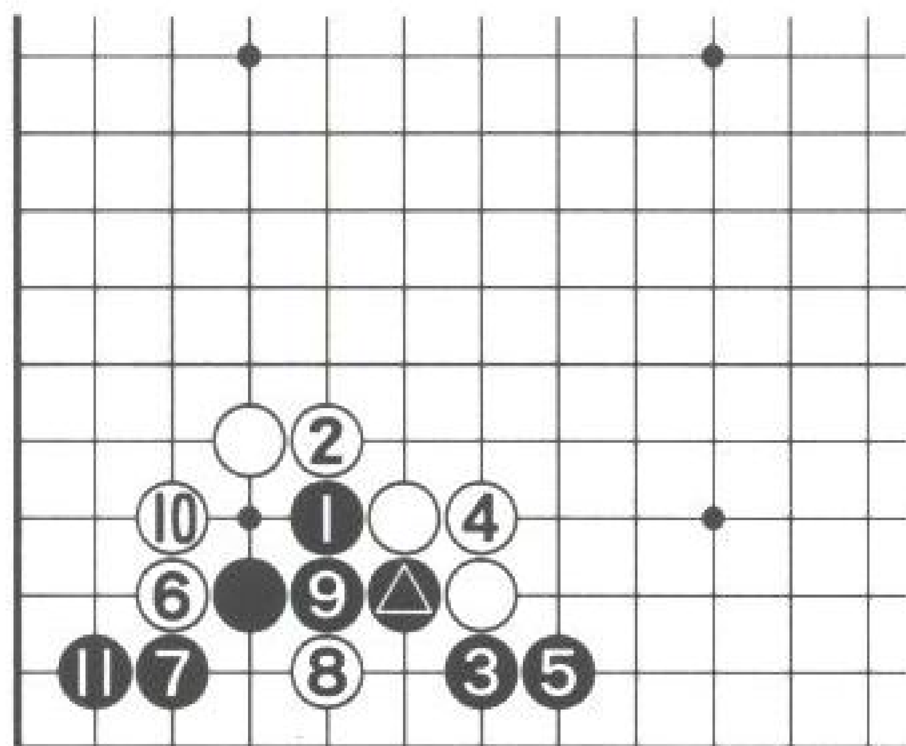


1도

1도 (축관계)

백1의 젖힘은 축이 유리할 경우 강력한 수법으로 흑2로 끊으면 백3에서 5·7로 흑2의 한점을 축으로 잡을 수 있다.

이 그림은 귀쪽에 쏠린 흑의 모습이 궁색한데 반해 백의 두터움이 활기를 띠고 있다.

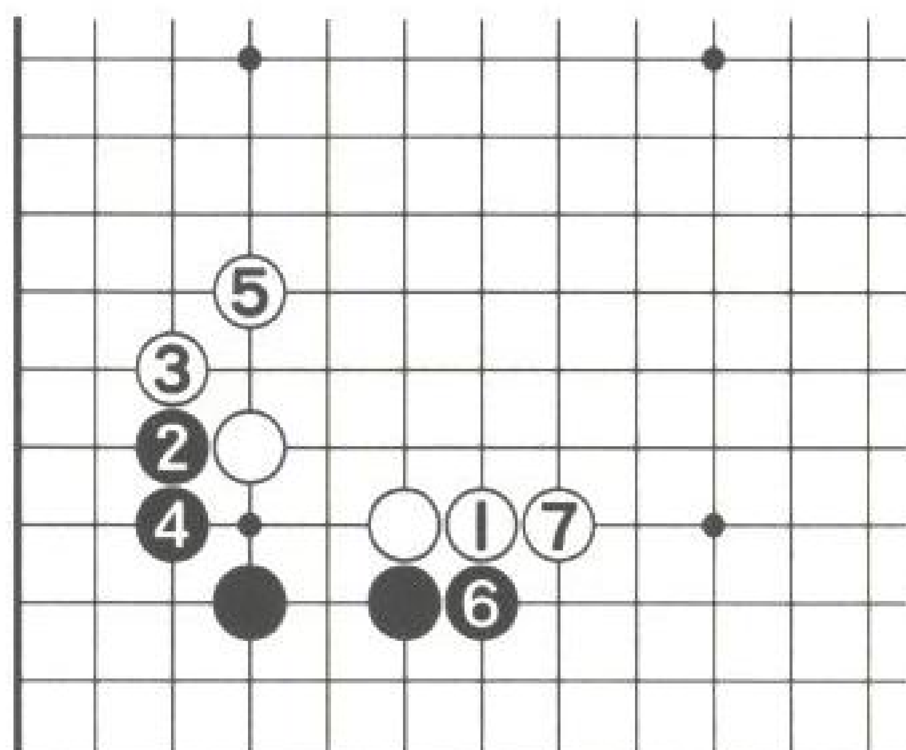


2도

2도 (저위)

흑은 축이 불리하다면 1(1도 흑2)에서 3으로 젖히는 맥으로 대항할 수밖에 없다.

하지만 11까지의 모습은 역시 흑이 저위에 편재돼 있다. 이렇게 될 바에야(특별한 경우가 아니고선) 애초 ▲로 붙여가지 말아야 했다.

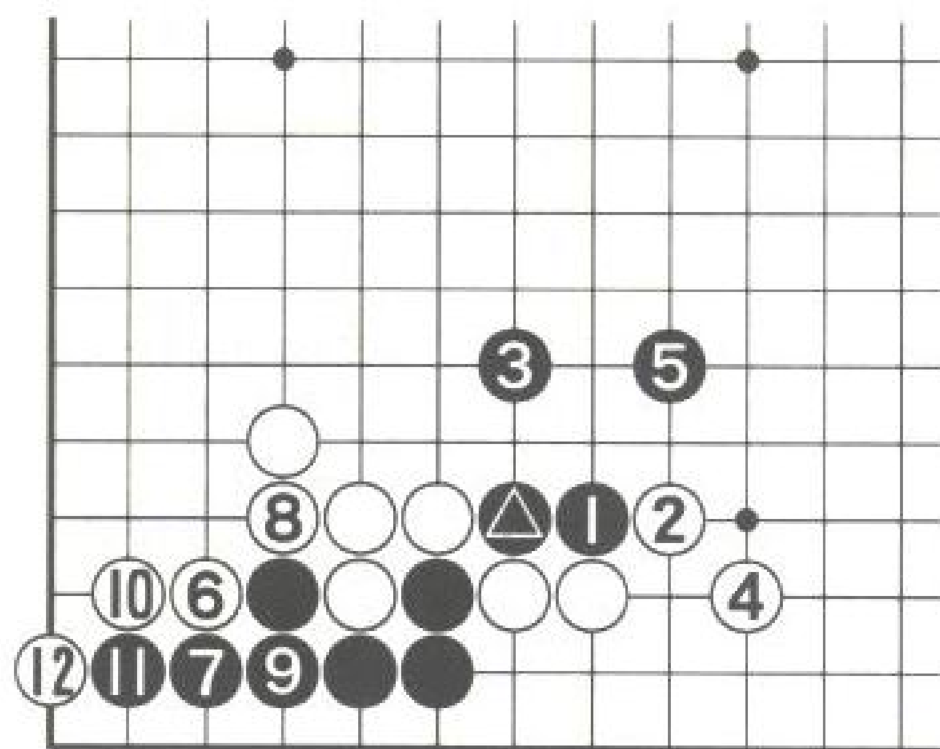


3도

3도 (간명)

백1로 늘면 이하 백7까지가 기본정석으로 돼 있다.

전형적인 두터움과 실리로 갈린 정석이다.

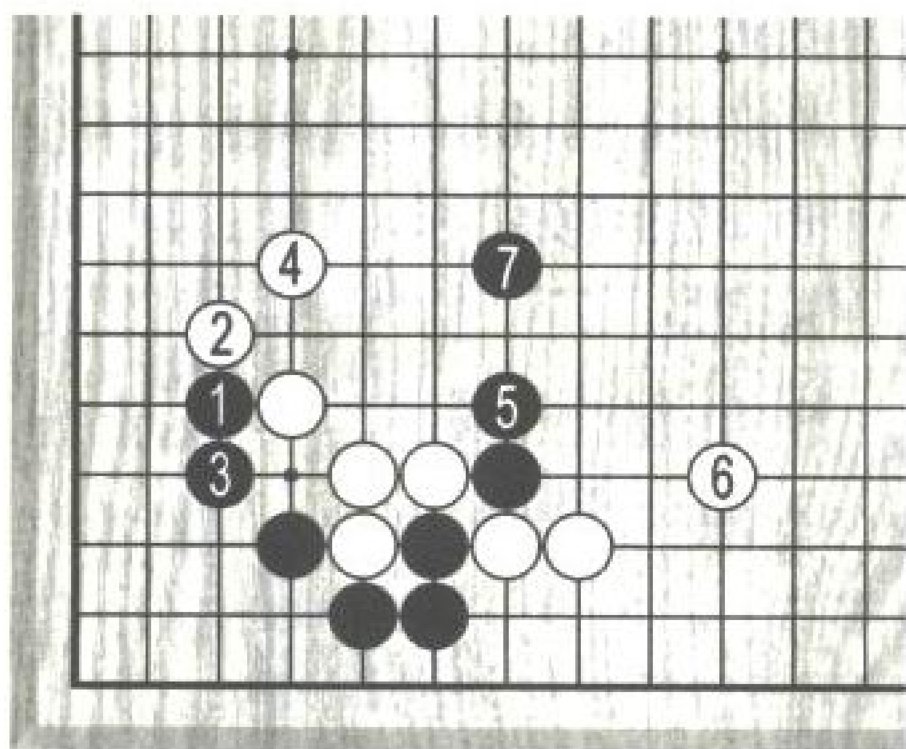


4도

4도 (함정코스)

△를 직접적으로 움직이는 것은 좋지 않다.

가령 흑1에서 3·5로 중앙을 돌보면 백6·8에서 12까지 귀의 흑이 궤멸당한다. 귀가 잡히는 맛을 안고서는 중앙을 마음대로 둘 수 없는 입장인 것이다.

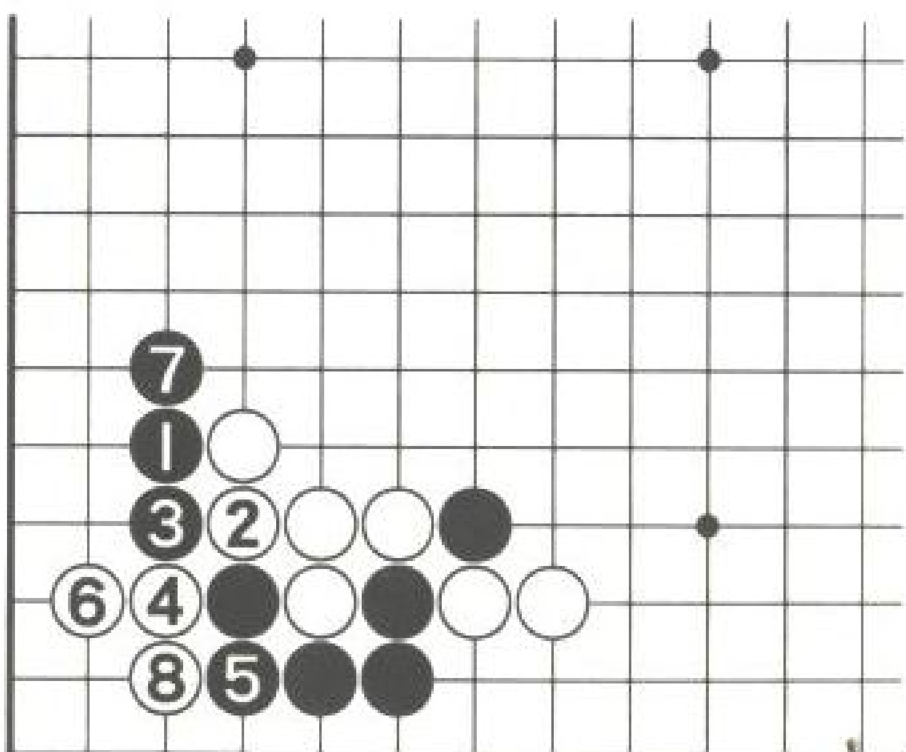


5도

5도 (퇴치)

정착은 흑1로 붙여 먼저 귀쪽을 돌보는 수. 백4까지의 응수를 확인해놓고 비로소 흑5·7로 움직여서 싸운다. 흑은 일단 귀의 실리를 차지해서 든든하다.

그렇다고 백이 나쁘다는 것은 아니며 당초 의도대로 싸움바둑이 됐다.

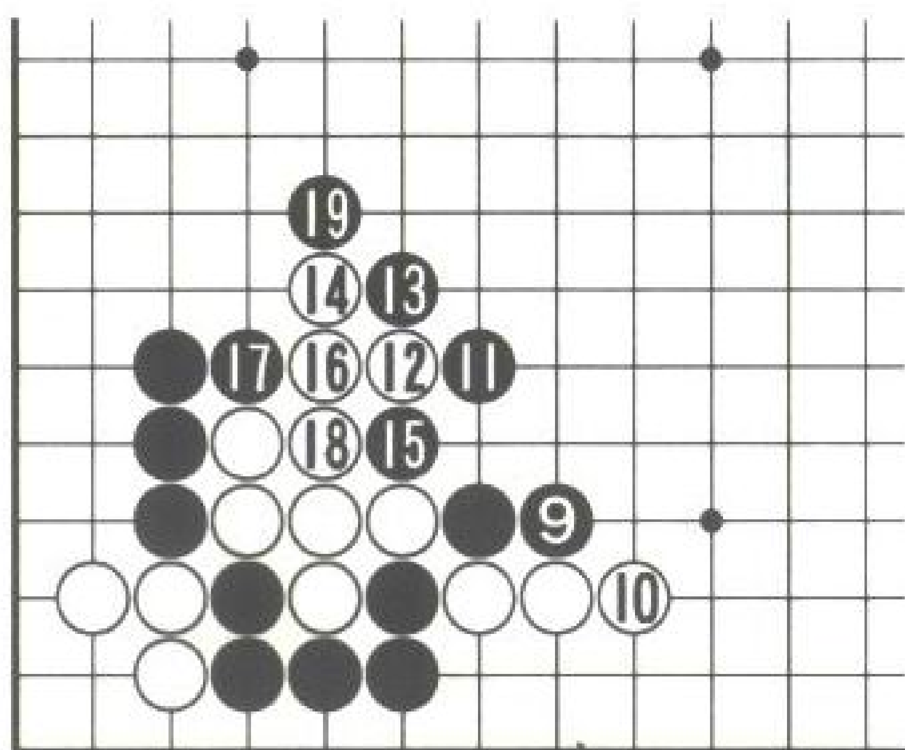


6도

6도 (변화)

흑1의 붙임에 백2·4의 나와끊음에서 6으로 내려서는 수단이 약간 성가시기는 하다.

그러나 흑7의 뻗음으로 퇴치할 수 있다. 백8로 버티면—

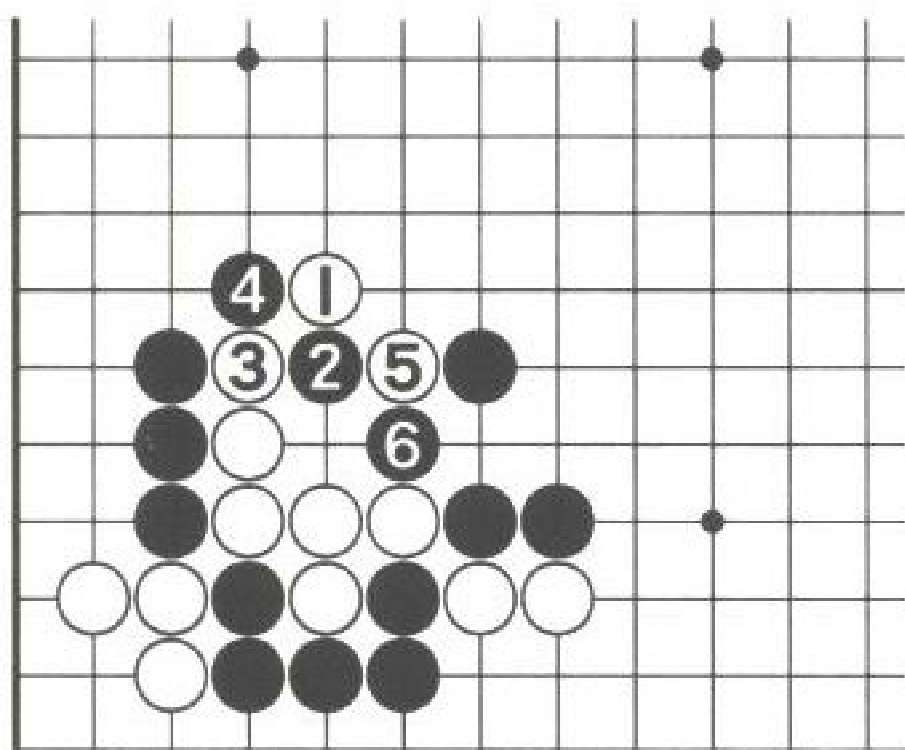


7도

7도 (계속)

흑9의 밂이 포인트. 백10으로 늘면 흑11의 장문이 성립한다.

백12부터는 부질없는 움직임. 흑13으로 젖히고 백14때 흑15·17이 좋은 수순으로 백일단이 축으로 잡힌다.

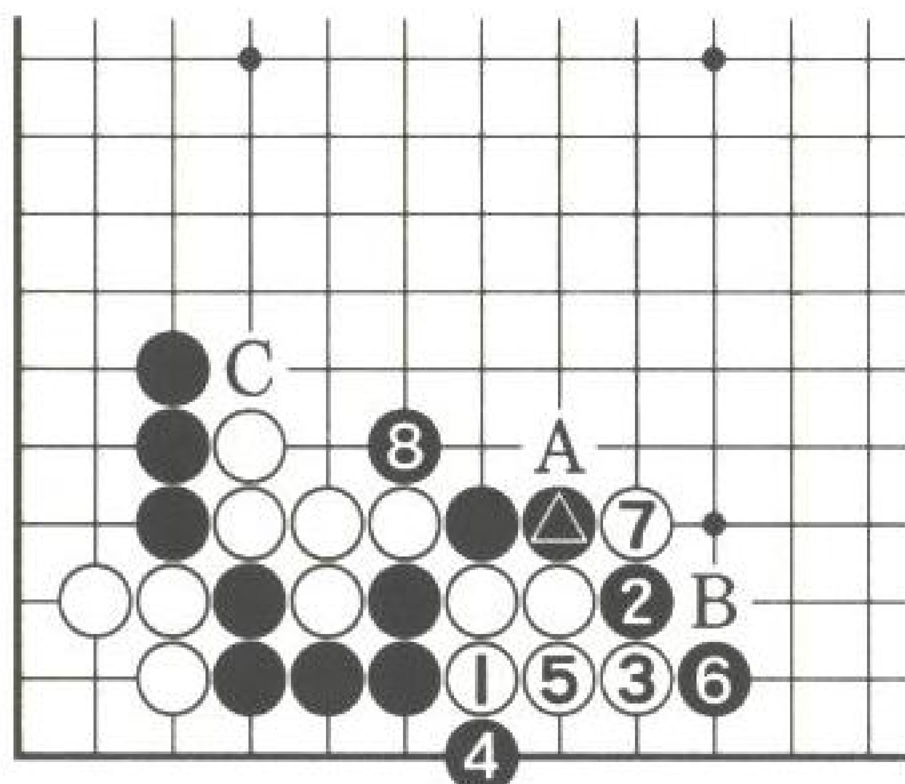


8도

8도 (변화)

백1(7도 백12)의 날일자로 달아나려 해도 흑2의 건너붙임으로 저지당한다.

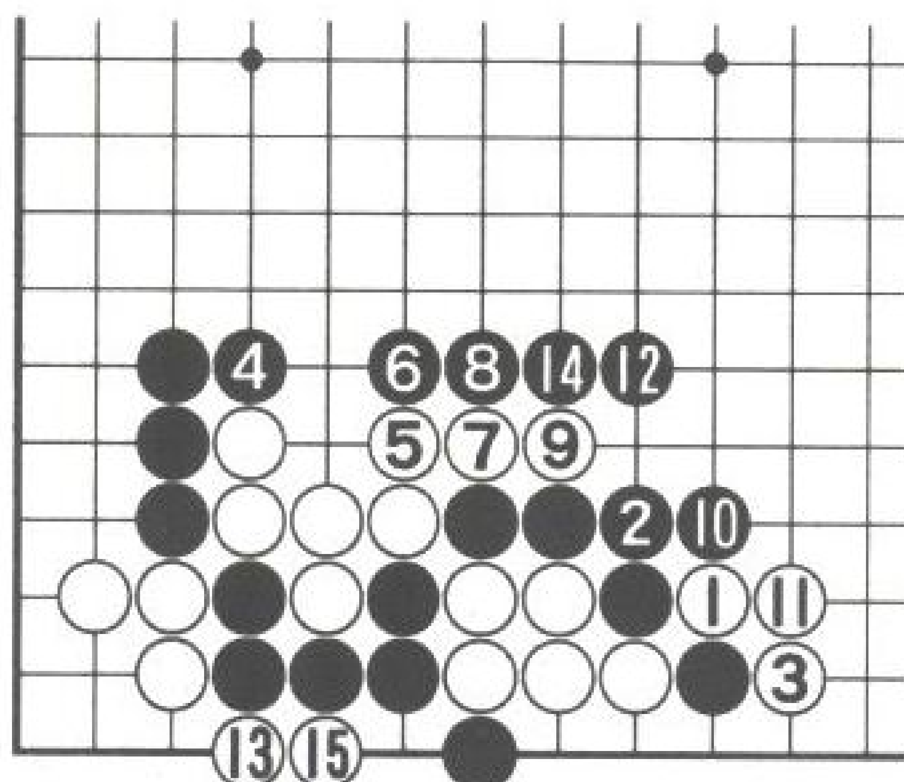
이하 흑6까지 환격으로 바둑은 여기서 끝난다.



9도

9도 (변화)

▲로 밀었을 때 백1(7도 백10)로 막으면 흑2·4에서 6으로 이단젖혀가는 강수가 있다. 백7이면 A의 잡음과 B의 따냄이 맞보기인 것 같지만 흑8이 멋진 착점. 백B면 흑C로, 백C면 흑B로 어느 쪽이든지 백 다섯점이 떨어지므로 백이 못 견딘다.

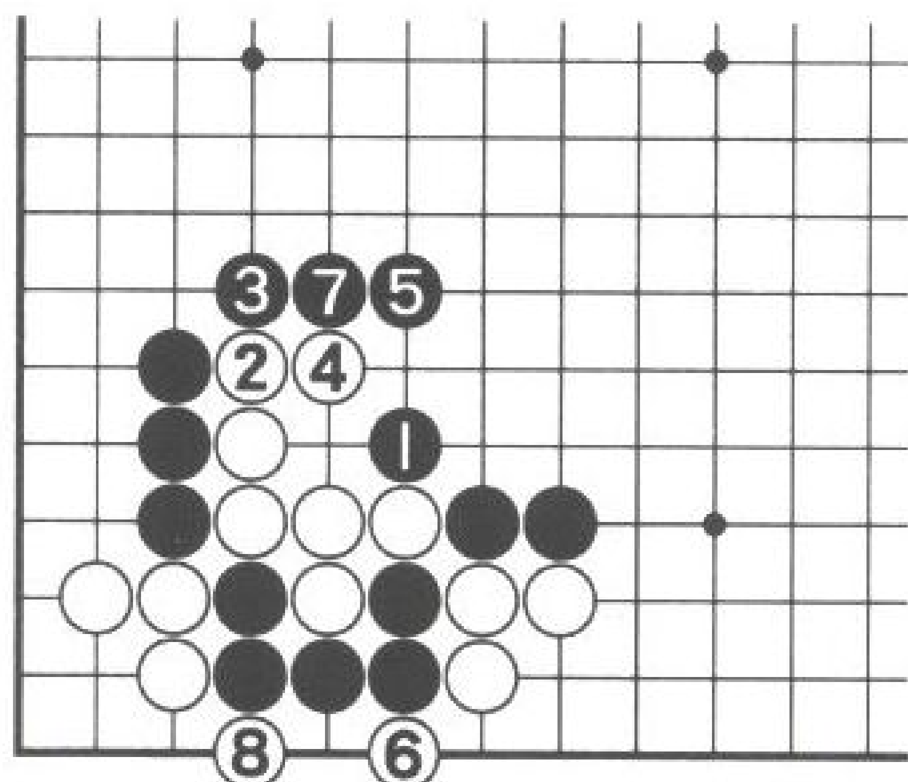


10도

10도 (변화)

따라서 백은 1(9도 백7)·3으로 잡을 수밖에 없다.

이것이면 흑4의 꼬부림에서 6으로 뛰어붙인다. 이하 15까지 아래쪽 몇 점을 버리면서 철벽을 구축했다. 게다가 흑의 선수. 단연 우세하다.

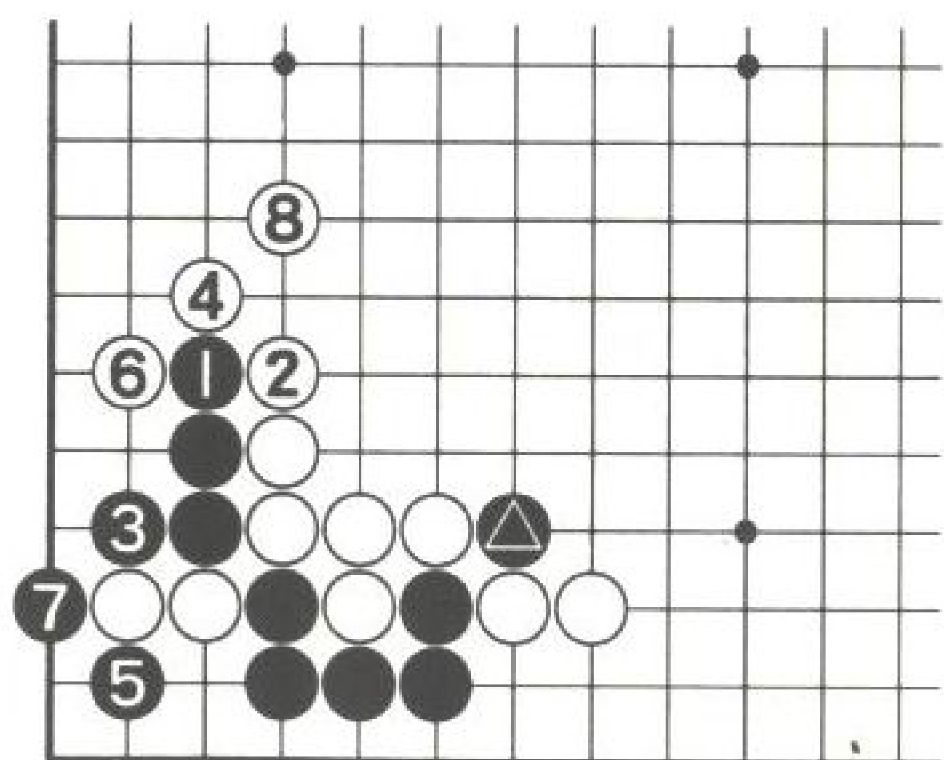


11도

11도 (간명책)

9·10도의 변화가 골치 아프다면 단순히 흑1로 젖히는 간명책을 쓸 수도 있다.

백2에는 흑3으로 젖히고 백4에 흑5로 씌운다. 역시 흑은 선수로 두터움을 쌓아서 충분하다.

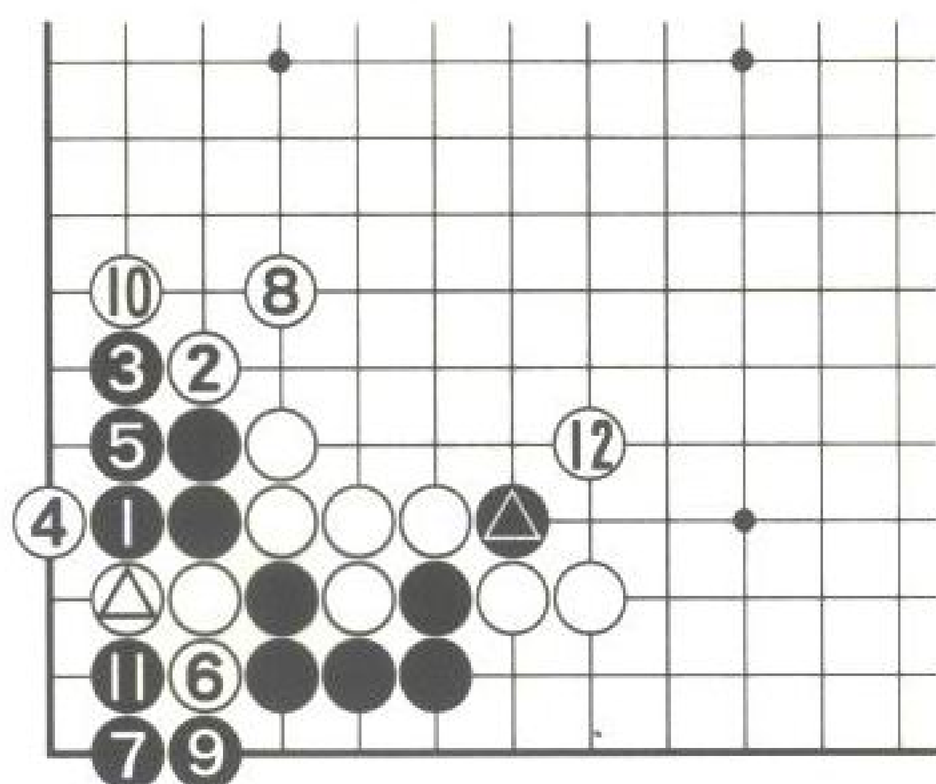


12도

12도 (변화)

흑1에 대해 백2(6도 백8)라면 흑3이 알기 쉽다.

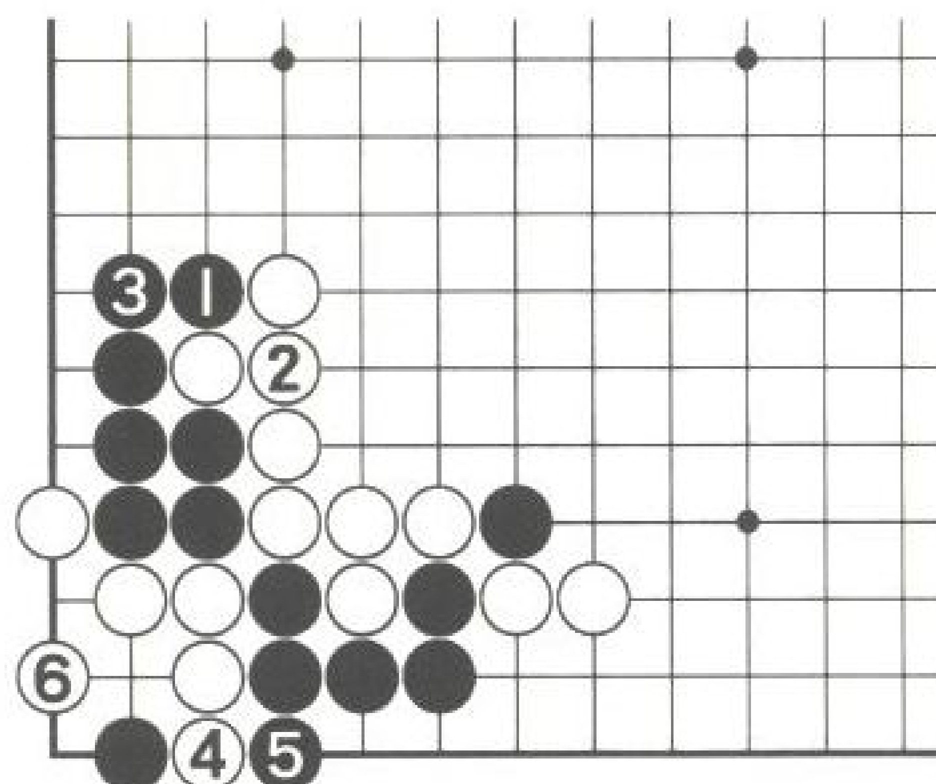
흑은 선수로 귀의 실리를 확보해서 만족이다. 그리고 ●는 여전히 활력이 붙어 있다.


13도

13도 (성급)

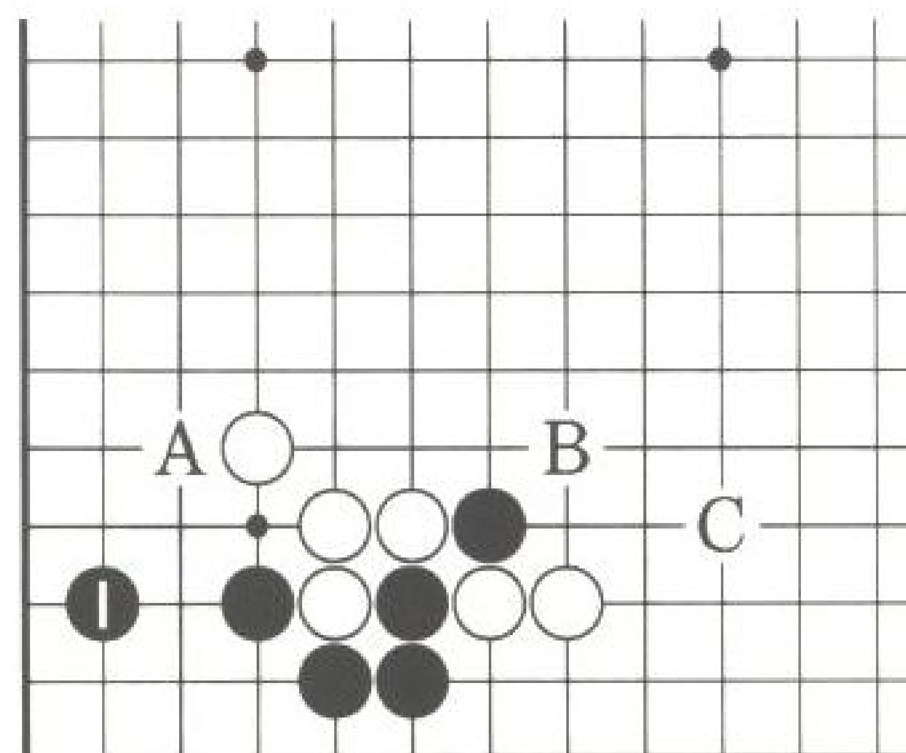
△에 대해 흑1(6도 흑7)로 메우는 것은 성급하다. 백6때 흑7이 수상전의 급소지만 백8이 호착.

흑9면 귀는 잡지만 백10까지 철저히 봉쇄당한다. 그런 다음 백12로 ▲를 제압하면 백의 두터움이 위세 당당하다.


14도

14도 (패맛)

전도 흑9를 1·3으로 버티는 것은 백4로 막아서 귀에서 문제가 발생한다. 흑5에는 백6이 끈끈한 수로 패가 된다.



15도

15도 (일책)

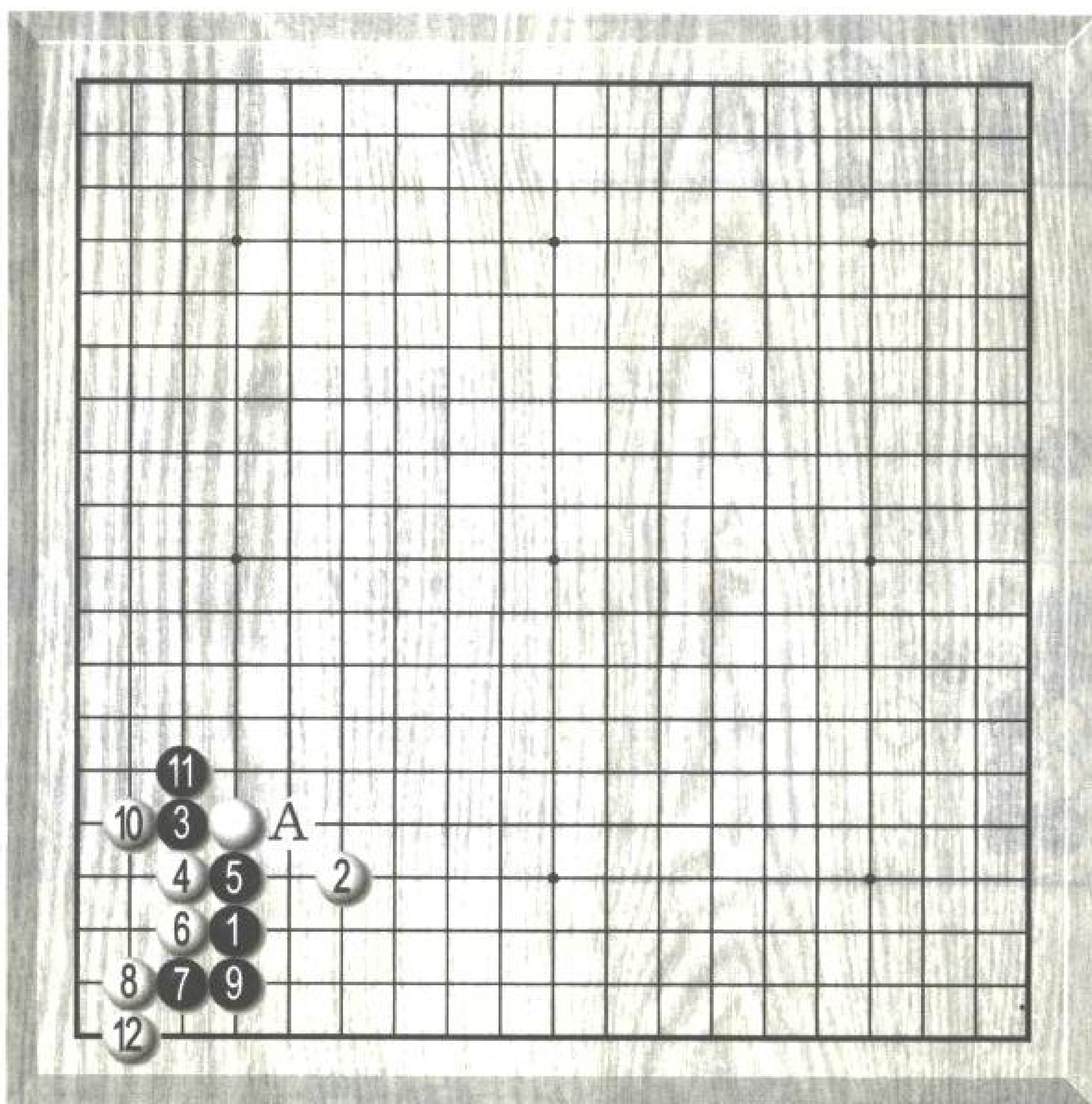
처음에 A로 붙이지 않고 흑1로 뛰어 귀를 지킬 수도 있다.

이것이라면 위쪽의 백이 굳어지지 않는다. 이후 백은 B나 C로 두는 정도인데 두터움이 그리 대단치 않다.

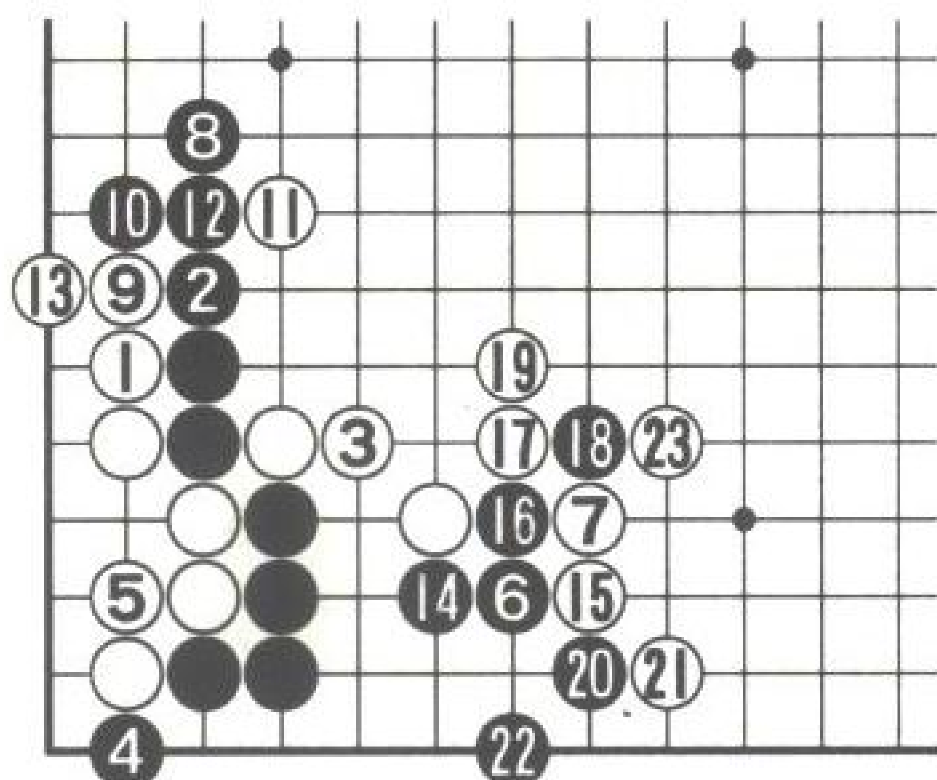
7형

생각 밖의 내려섬

● 흑차례



흑3으로 붙였을 때 백4로 안쪽으로 젖혀가는 수는 다양한 변화를 내포하고 있다. 여하튼 흑11까지는 눈에 익은 정석의 진행인데 그후 백12의 내려섬이 흑으로서는 주의해야 할 함정수이다. 물론 흑A의 축은 성립되지 않는다고 가정한다.

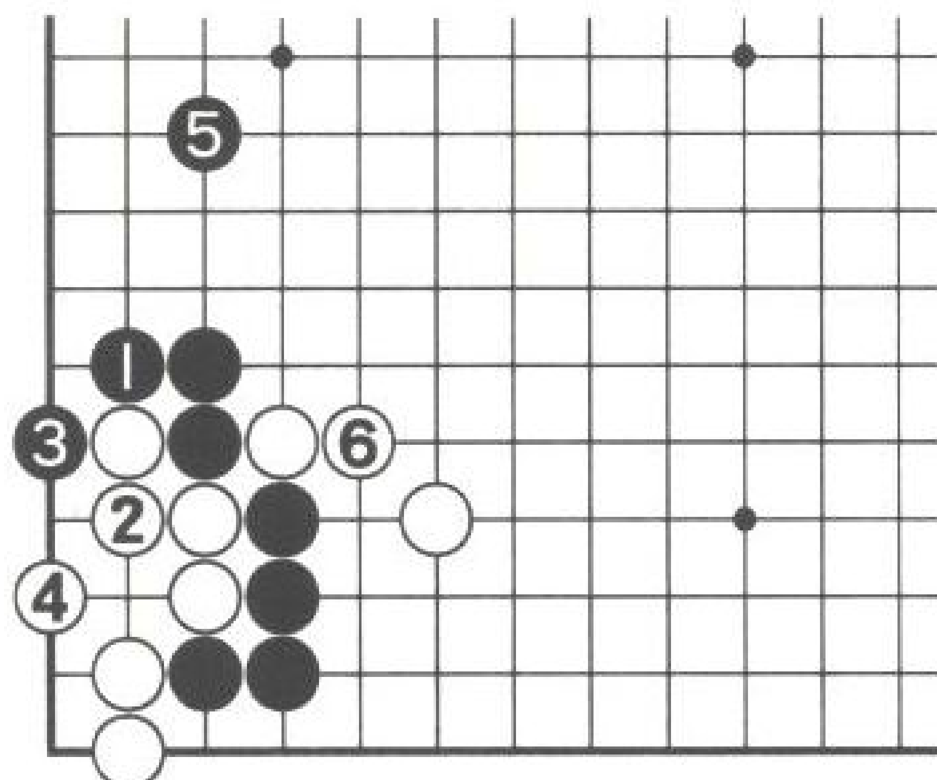


1도

1도 (정석)

장면도의 백12로는 1에서 3이 기본형으로 돼 있다. 그러면 흑은 4의 젖힘을 이용하고 나서 6으로 벌려 하변을 돌본다.

이하 흑23까지 복잡한 정석의 진행. 이후 흑은 좌변을 안정시키고 백은 18의 한점을 따내서 일단락이다.

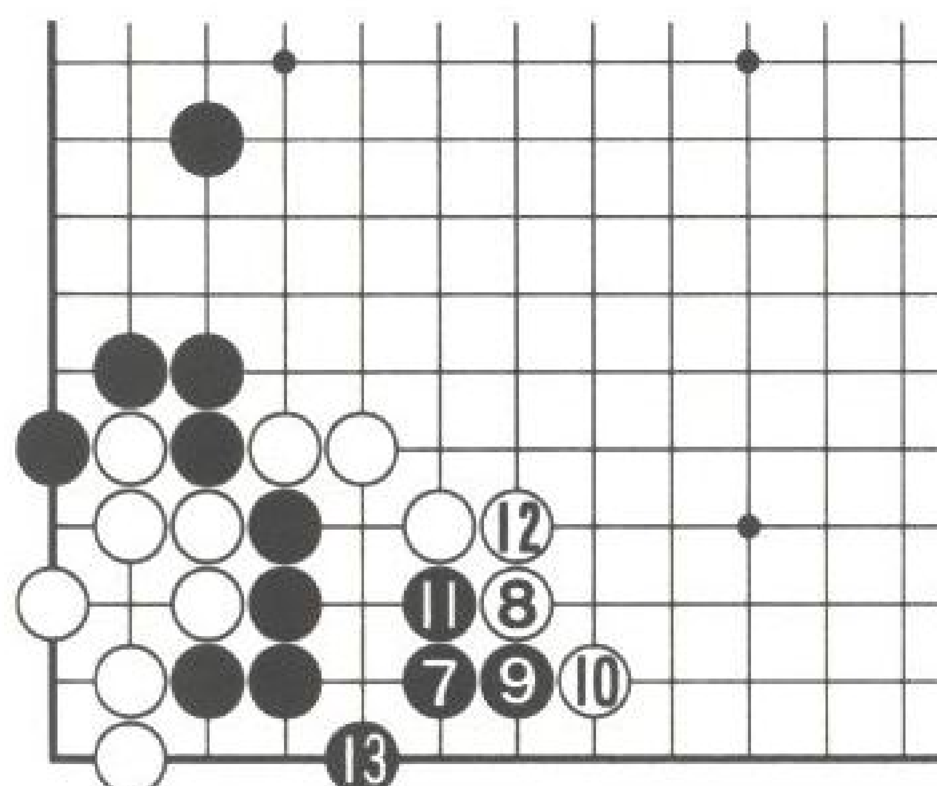


2도

2도 (함정코스)

백이 밀지 않았으므로 흑1의 막음은 당연하면서도 선수이다.

하지만 이후 흑5로 좌변의 안정에 급급해서는 결과가 좋게 되지 않는다. 백6의 수순을 허용해 하변 흑일단이 핀치에 몰리기 때문이다.

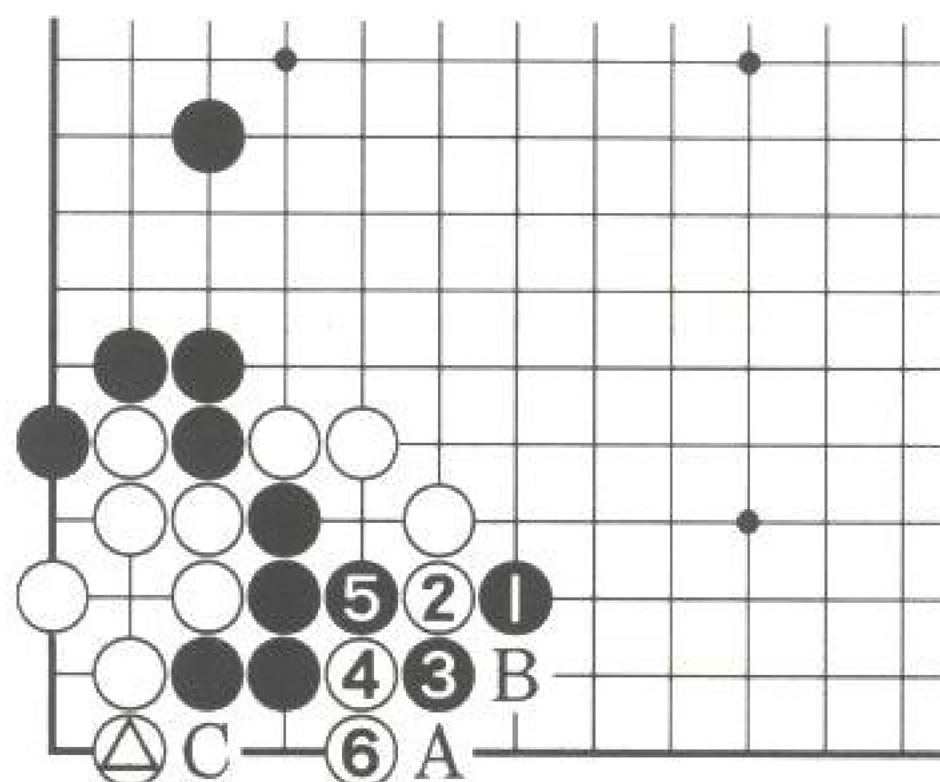


3도

3도 (계속)

흑7로 뛰면 살 수는 있다.

그러나 백8·10으로 막혀 쌈지 뜨고 살게 돼서는 생불여사이다.

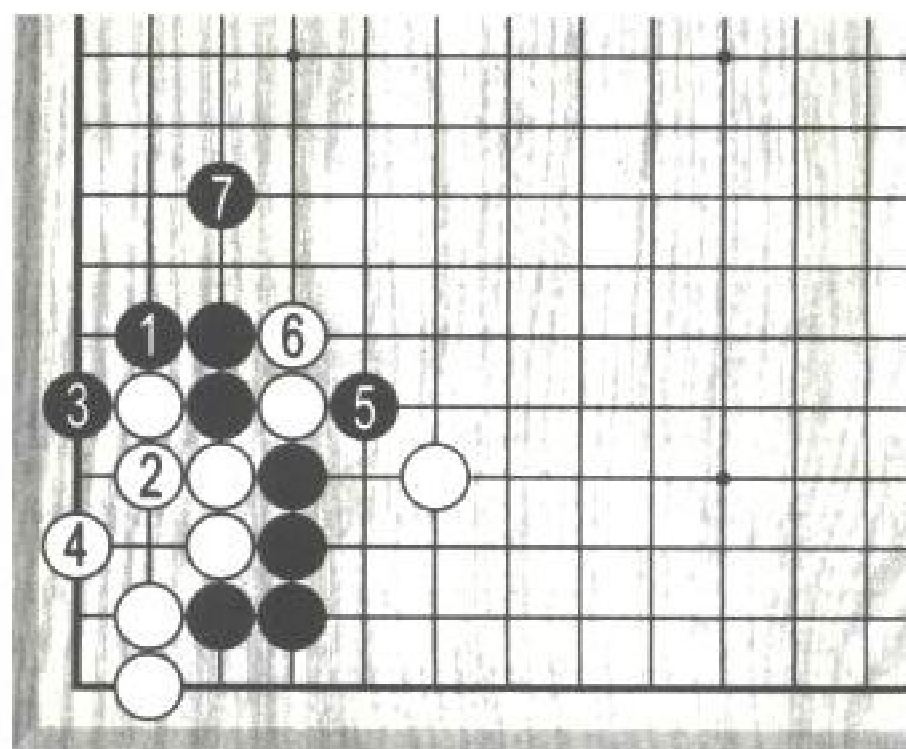


4도

4도 (파탄)

흑1(3도 흑7)로 뛰쳐나가는 수가 활기차 보이지만 백2·4의 비수를 얻어맞아 혼수상태.

흑5의 끊음에는 백6의 내려섬이 호착으로 흑A에는 백B, 흑B에는 백C로 흑일단이 잡혀버린다. △가 최대한 작용하고 있는 모습이다.

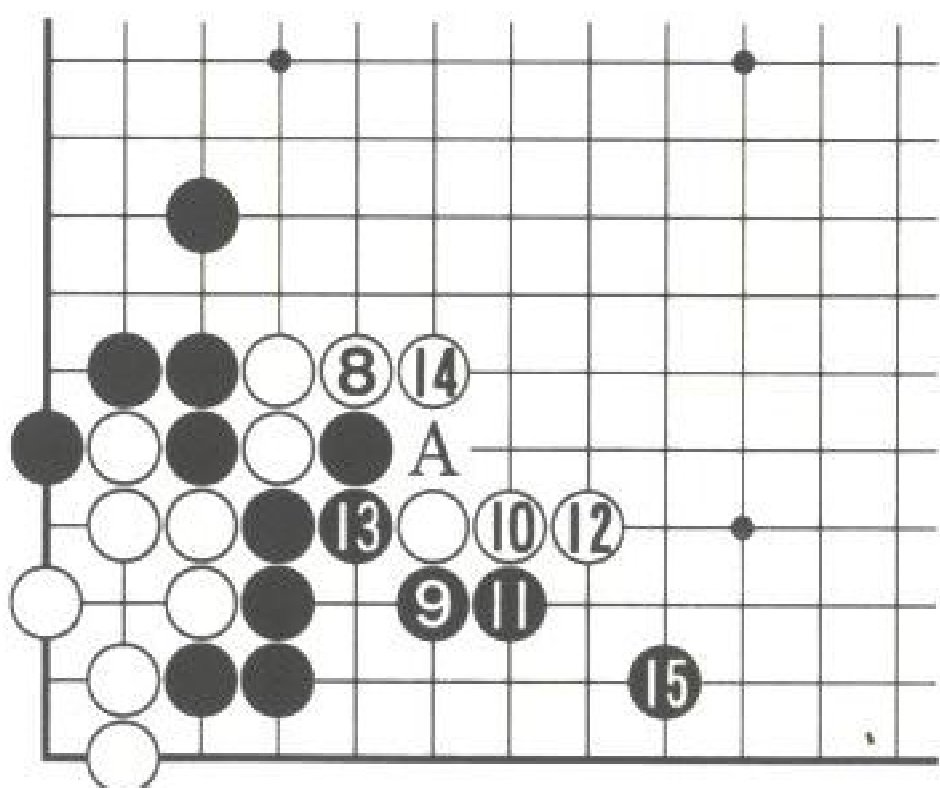


5도

5도 (퇴치)

흑3까지는 이론의 여지가 없는 절대 권리. 이후 흑5의 몲에서 흑7의 뜀이 올바른 행마법이다.

정확하게 반격을 당한 백은 응수가 난처하다.

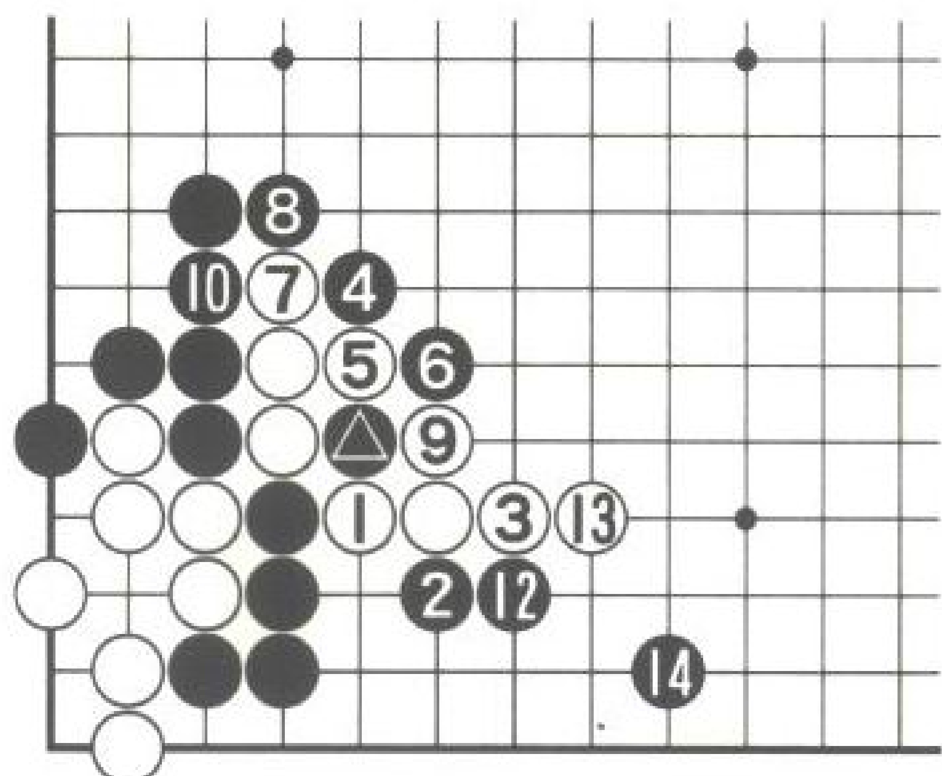


6도

6도 (계속)

백8로 꼬부리면 흑9의 붙임이 맥점. 백10으로 뻗을 수밖에 없을 때 흑11에서 15까지 맵시 있게 하변을 정돈한다.

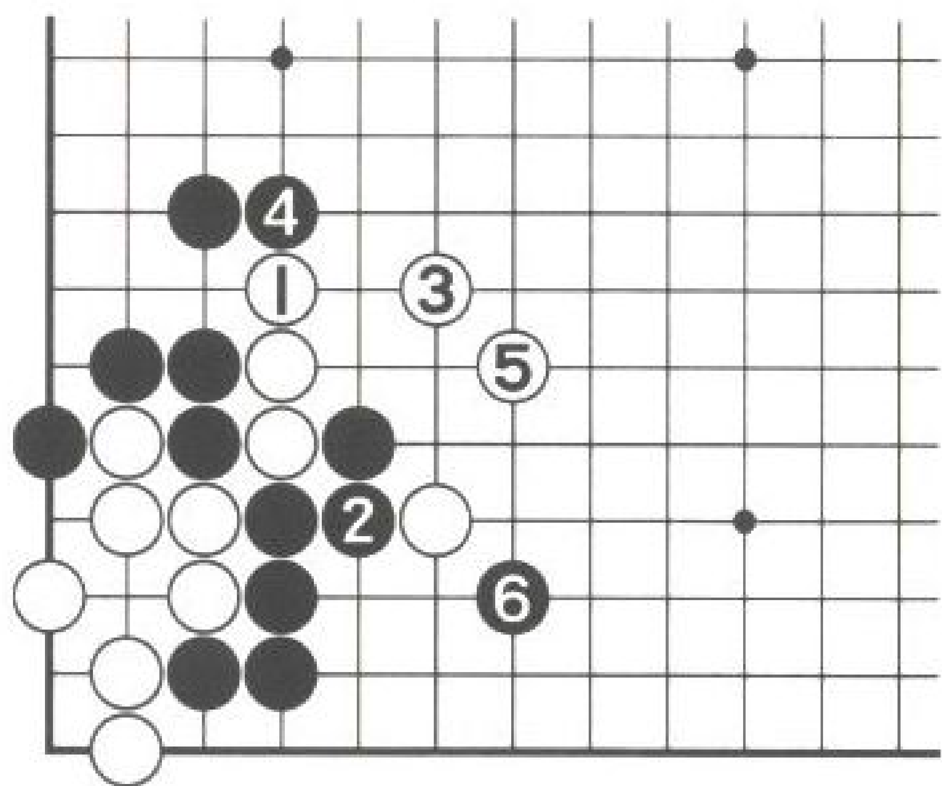
백도 A의 곳에 약점을 지니고 있어 좌변 흑을 마음대로 공략하지 못한다.


7도

⑪…▲

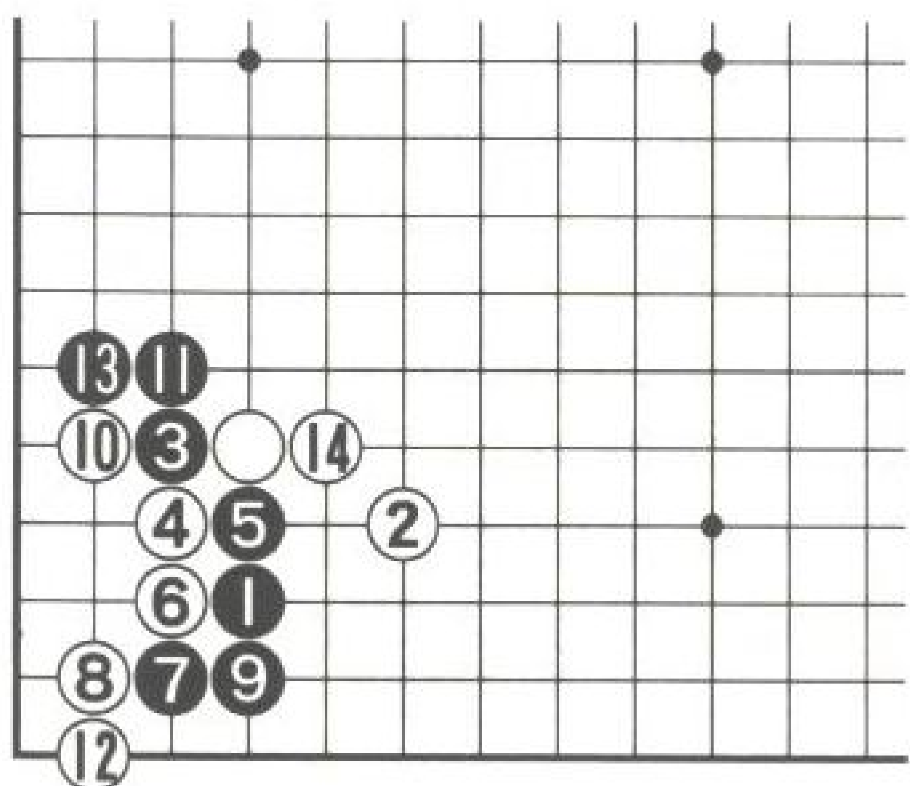
7도 (변화)

백1(6도 백8)로 끊었을 때도 역시 흑2의 붙임이 맥점이 된다.
백은 3으로 뻗은 모양이 흑4에서 백11까지의 조임을 당해 빈삼각의 우형이 되고 말았다. 이럴 바에야 차라리 6도가 더 낫다.


8도

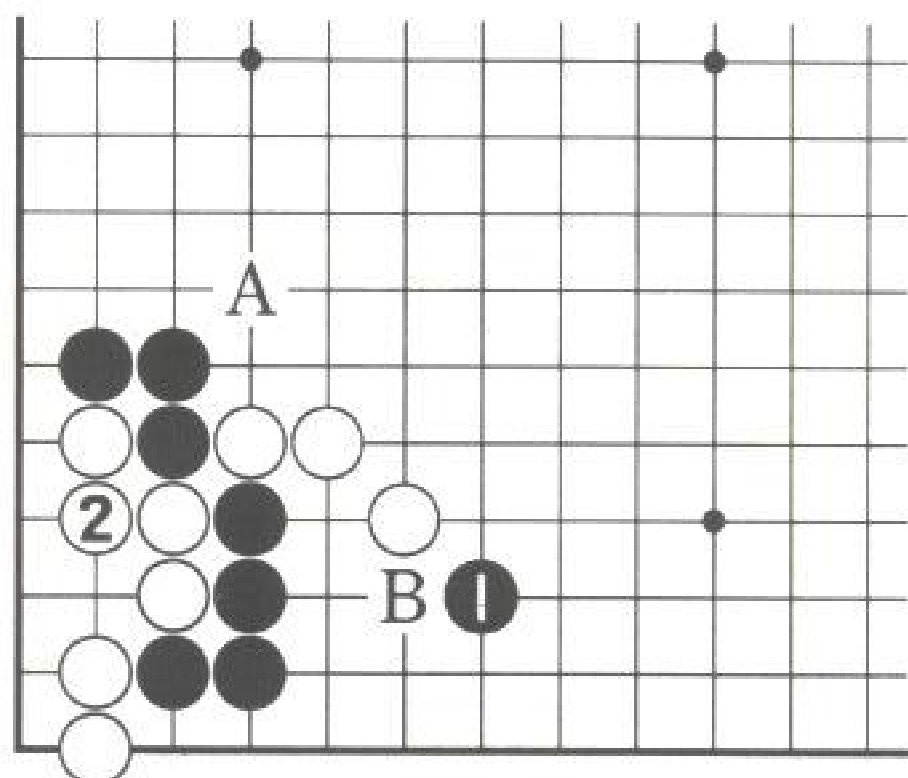
8도 (변화)

백1(6도 백8)로 뻗는 변화도 시원찮다.
흑2로 잇고 백3에는 흑4의 밀어올림이 급소. 백5의 봉쇄에는 흑6쪽의 출구가 열려 있어 하변 흑은 안심이다.


9도

9도 (참고)

흑13에 귀를 받지 않은 백14가 또 다른 함정수. 이것에 대해서도 잠깐 살펴보도록 하자.
언뜻 딴청을 부린 것 같지만 성급하게 추궁하려 들었다가는 상황이 순식간에 역전된다.

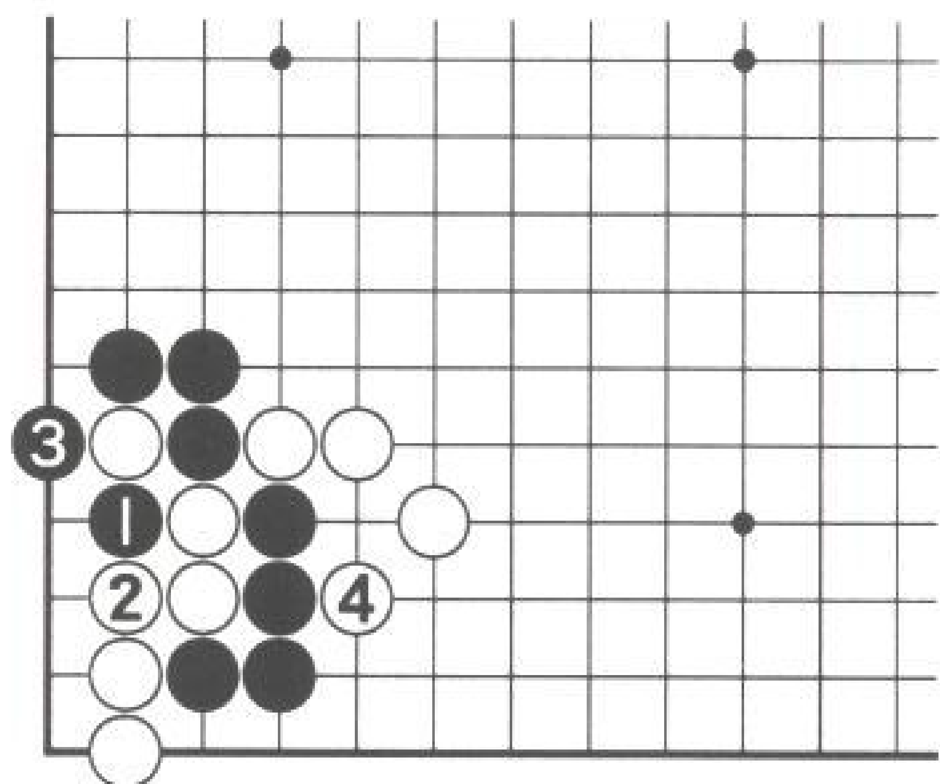


10도

10도 (낭패)

서둘러 흑1로 하변을 보살피는 것은 백2로 잇게 돼 낭패.

이후 백은 A로 좌변 흑을 공격하는 수와 B 이하로 하변 흑을 잡는 수가 맞보기. 졸지에 흑이 어려움에 처했다.

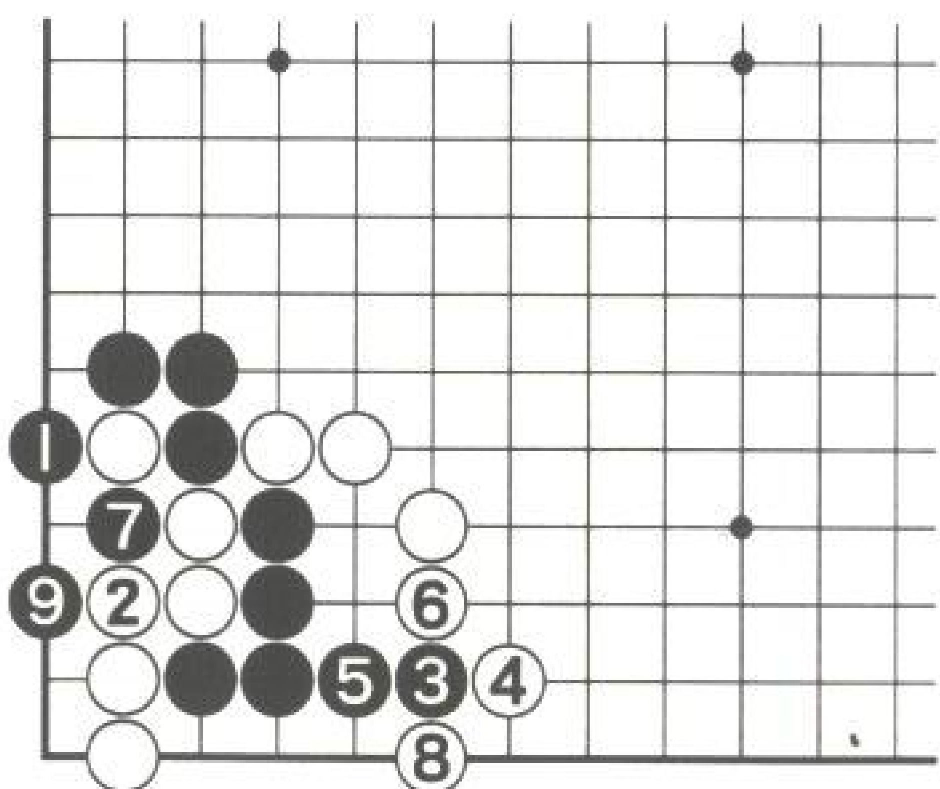


11도

11도 (수 부족)

얼씨구나 하고 흑1·3으로 한점을 끊어잡는 것이야말로 미련스럽기 짝이 없다.

백4의 마늘모붙임으로 흑 넉점이 잡혀 버렸다.



12도

12도 (정착)

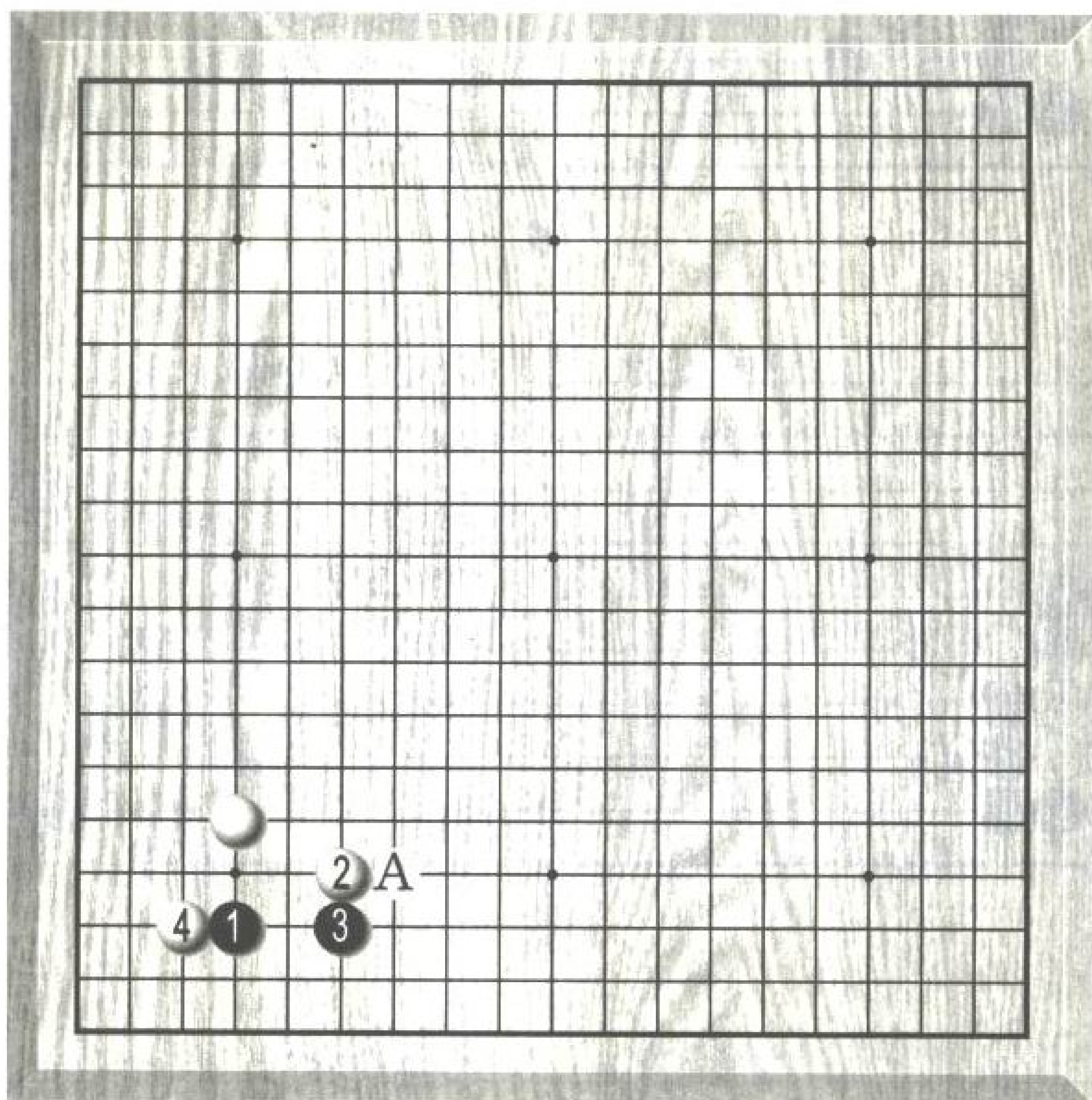
정착은 흑1로 뒤에서 모는 수. 다음 흑2로 끊어잡는 수가 있으므로 백2의 이음은 절대.

그런 다음 흑3으로 뛰어 수수를 늘이면 수상전은 흑이 빠르다.

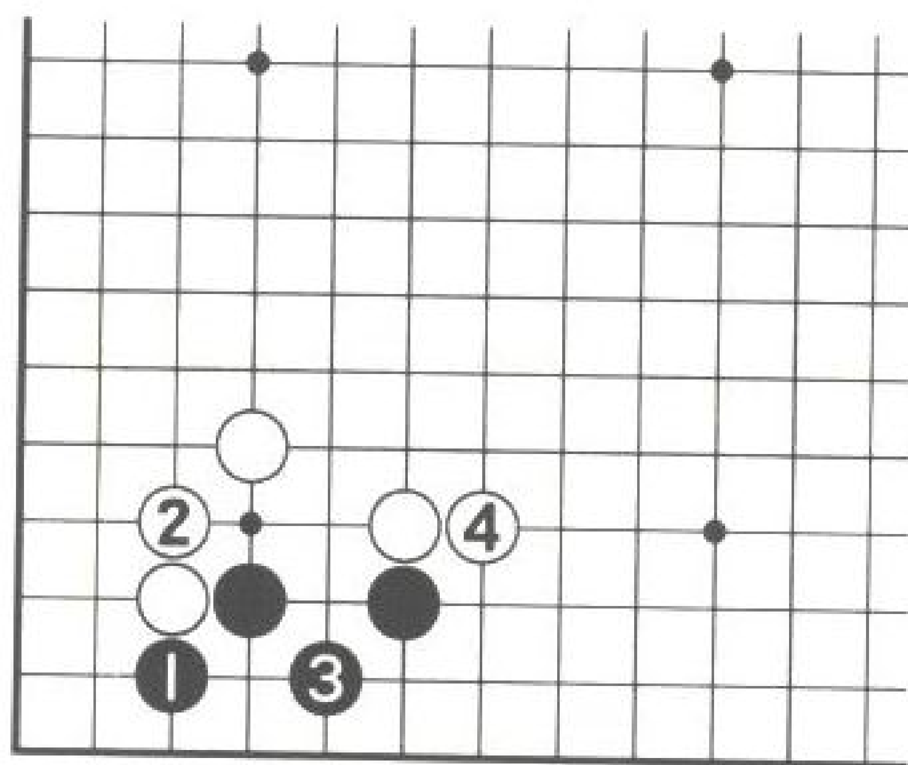
8형

변신의 의도

● 흑차례



전형의 변형으로 흑3에 돌연 백4로 붙여왔다.
백4가 의도하는 바는 무엇일까? 물론 A로 뻗어 두터움을 구축하는 게 탐탁치 않는다든지 하는 주변여건에 따른 변신일 수도 있겠지만, 흑으로서는 또하나 간과해서는 안될 것이 함정에 빠져들지 않도록 조심하는 일이다.

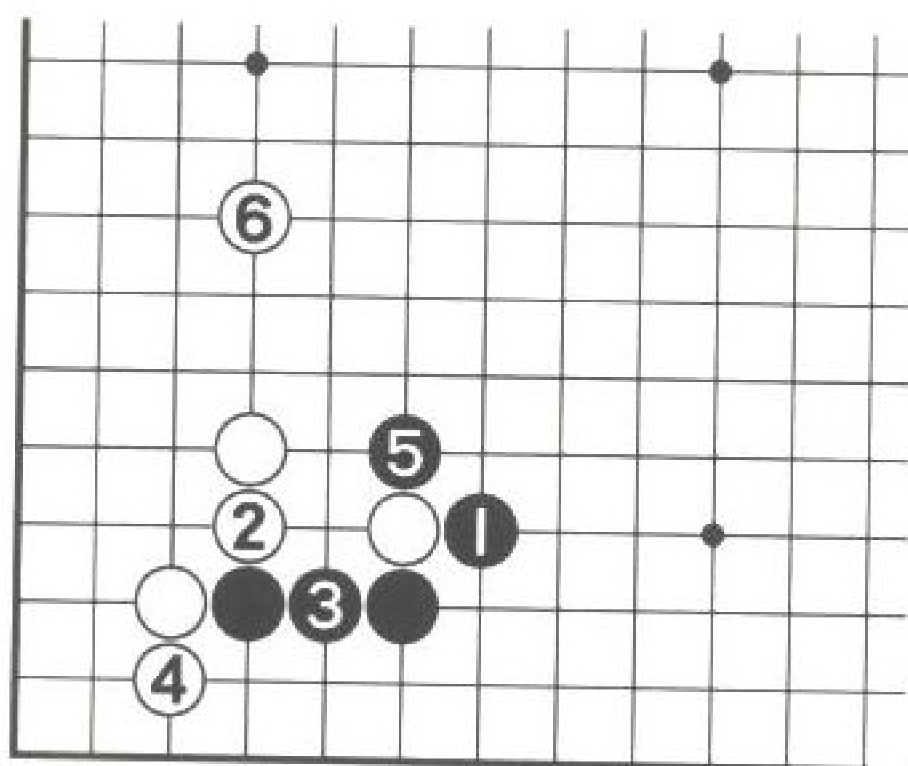


1도

1도 (함정코스1)

흑1로 젖혀막는 것은 생각 없는 행동이다.

백2·4로 정형해서 백모양이 활기차다.

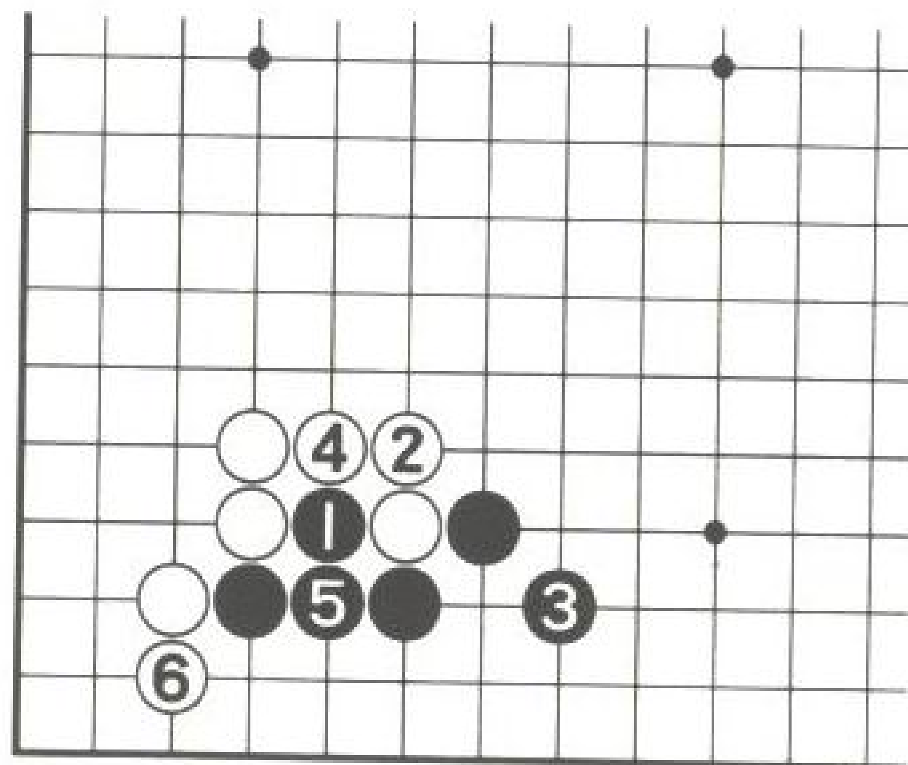


2도

2도 (함정코스2)

흑1은 기세의 젖힘 같으나 순간 백2의 한방을 활용 당하는 것이 쓰라리다.

백4가 실리로 큰 수이며 흑5라면 백6으로 벌려 백의 실리가 상당하다.

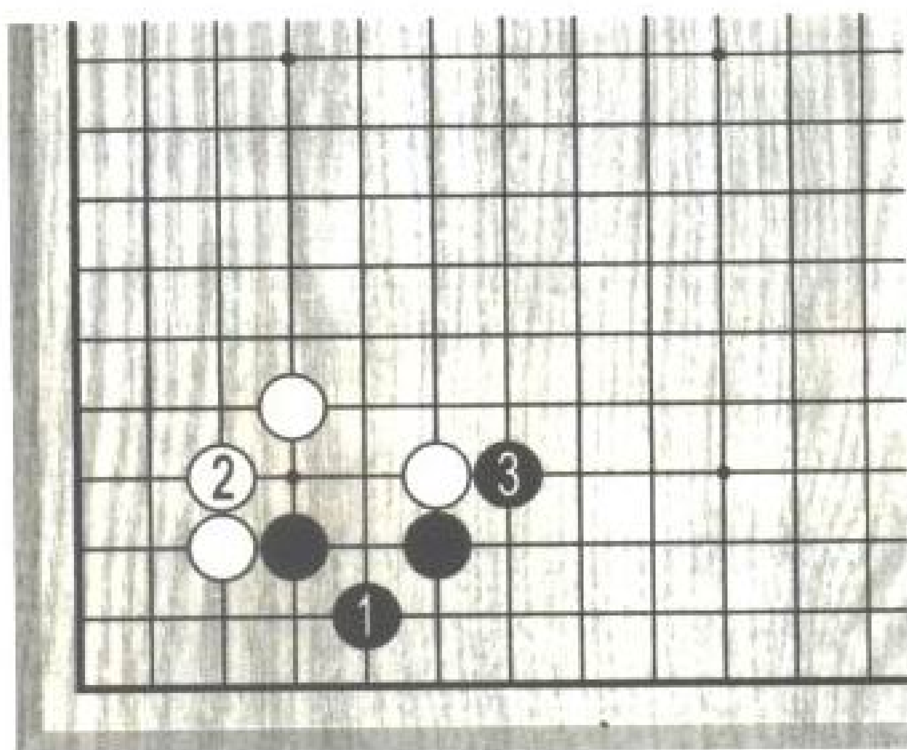


3도

3도 (더욱 나쁘다)

흑1(2도 흑3)로 모는 것은 더욱 나쁘다.

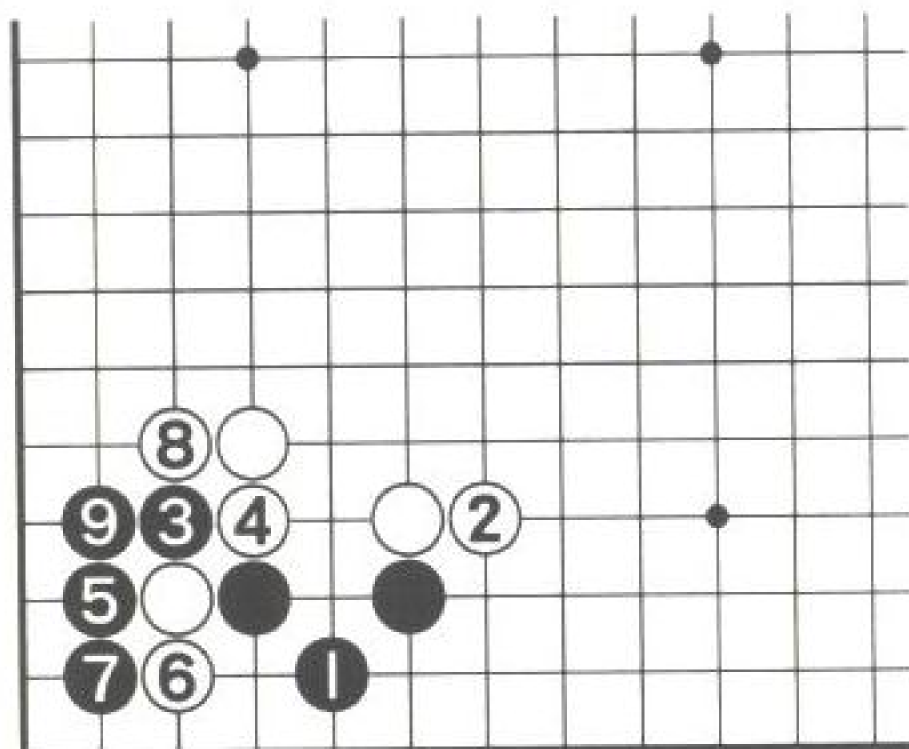
백2에 흑3의 보강을 생략할 수 없을 때 백4·6이면 흑은 잔뜩 위축된 모습이다.



4도

4도 (퇴치)

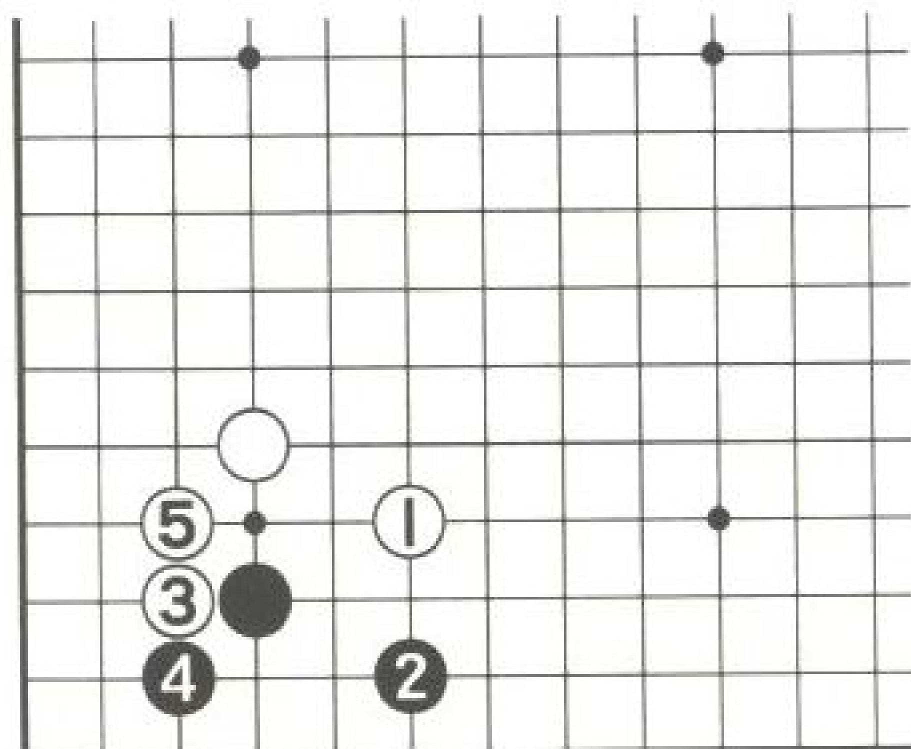
흑1의 웅크림이 이보전진을 위한 일보후퇴의 수이다.
백2에는 흑3으로 젖혀올리는 자세가 기운차다. 이것은 흑이 좋다.



5도

5도 (변화)

흑1에 대해 백2쪽을 뻗으면 흑3으로 젖혀나간다. 이하 흑9까지 귀의 실리를 차지해서 만족이다.
흑1은 2의 젖힘과 3 이하의 수단을 맞보기로 노린 수였던 것이다.



6도

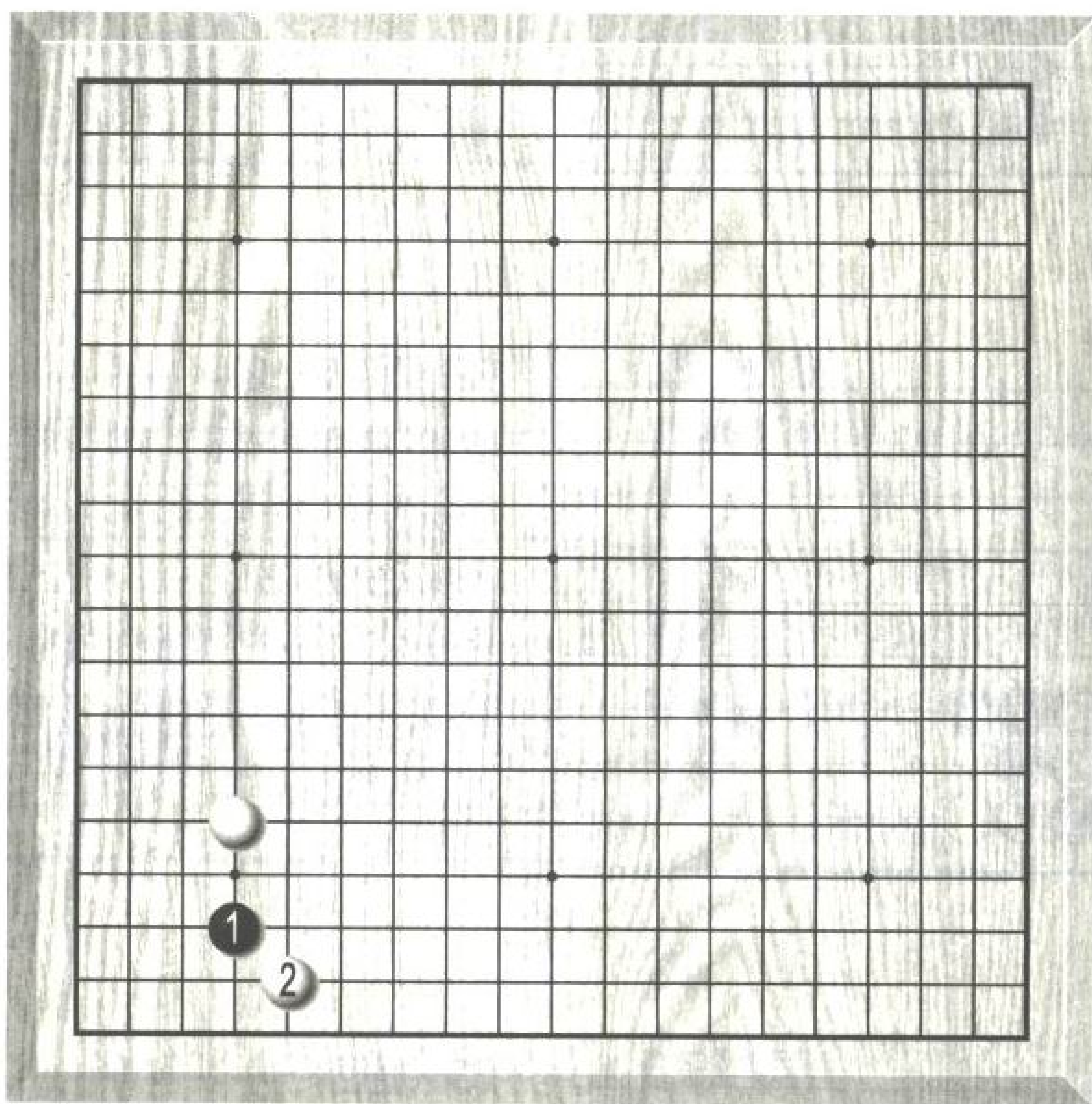
6도 (참고)

최초 백1의 씌움에 흑2로 비켜서 응수하는 것은 굴복이다.
백3·5가 적시타로 위치가 낮은 흑은 이후의 응수가 여의치 않다.

9형

턱밑에 육박

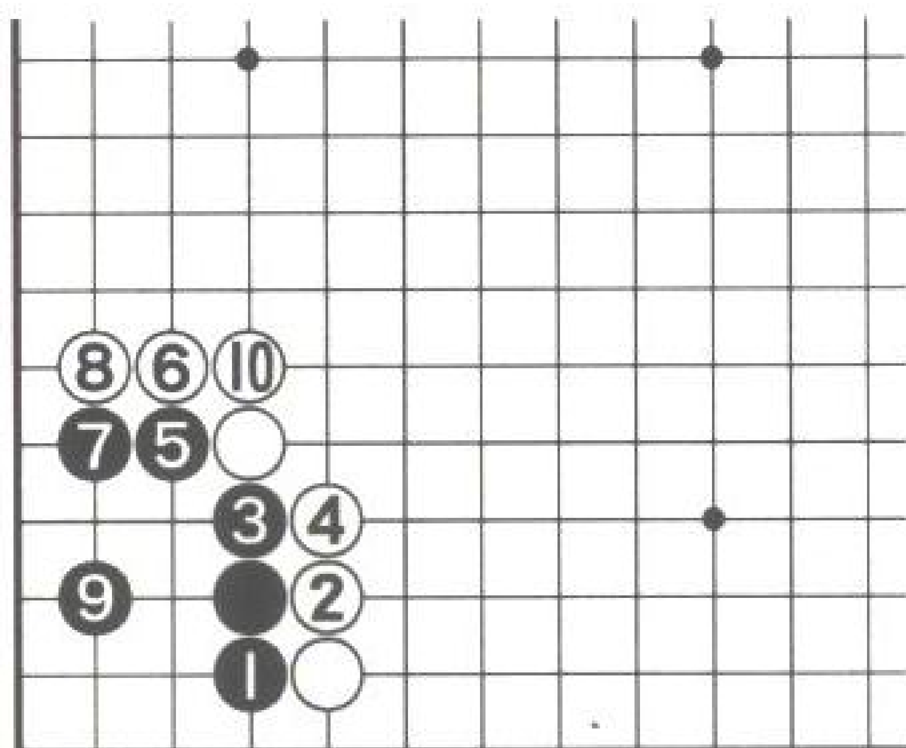
● 흑차례



흑1로 걸쳐들어갔을 때 기습적인 백2의 육박이다.

낯선 수라고 해서 마음의 동요를 일으켜서는 제대로 일을 처리할 수 없다. 그렇다고 업신여겼다가는 더욱 괴로움에 처할 수도 있다.

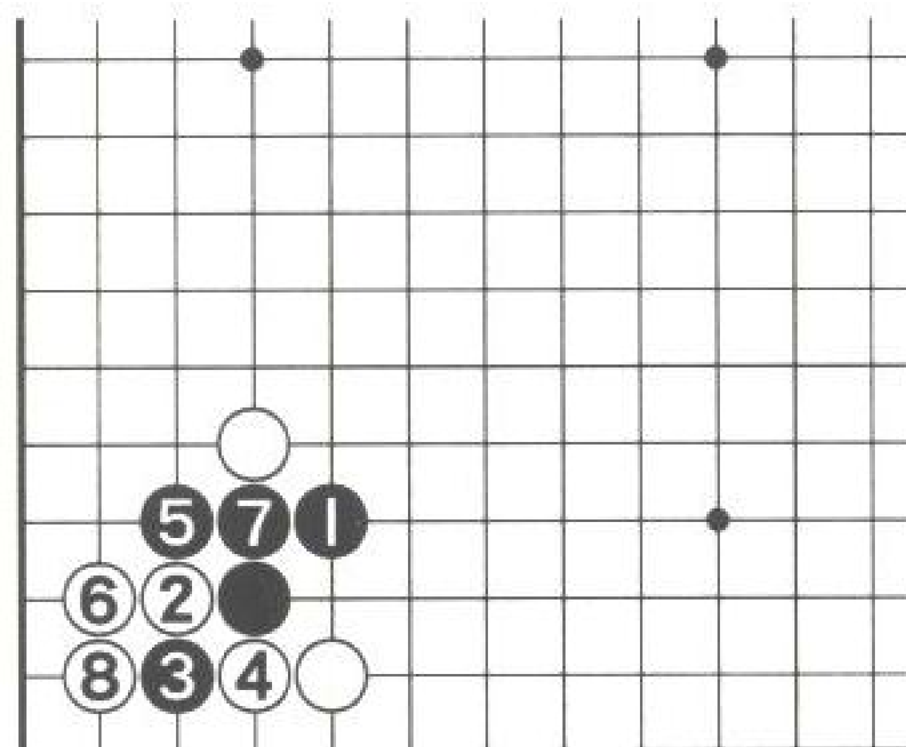
진기한 수인 만큼 돌다리도 두드리고 건너는 심정으로 조심조심 한 걸음씩 나아가도록 하자.



1도

1도 (함정코스1)

흑1로 막는 것은 참으로 어리석다. 백2의 곳을 막혀서는 이미 헤어날 수 없는 길로 접어들고 말았다. 백10까지 처참한 모습.

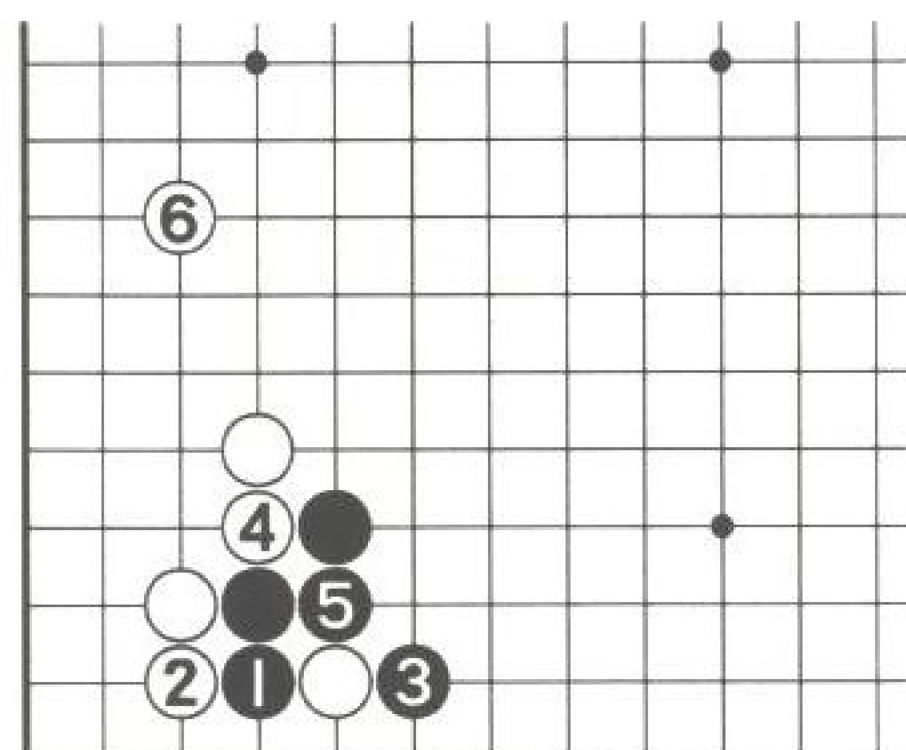


2도

2도 (함정코스2)

흑1은 단지 머리를 내밀었다는 것 뿐이지 책략부족. 백2·4의 붙여끊음이 준엄하다.

백이 실리를 차지하며 귀에서 안정한 것에 비해 위쪽 흑은 불안정한 모습이다.



3도

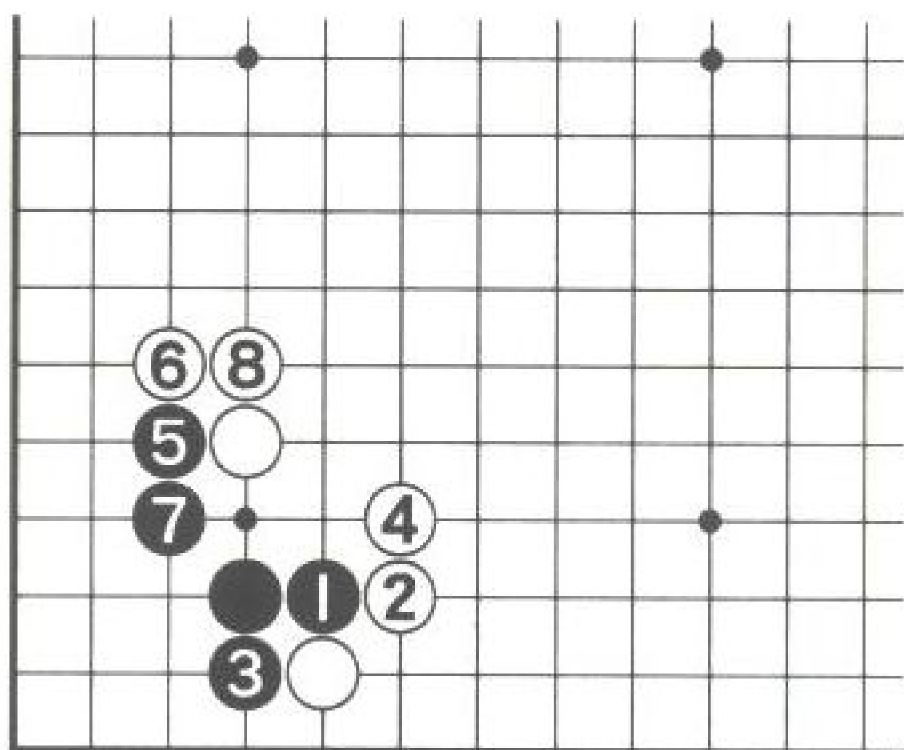
3도 (불만)

그렇다고 흑1(2도 흑3) 늦춰 받으면 백2·4를 결정하고 6으로 벌려 활기찬 모양이다.

반면, 흑은 제자리에서 맴돌고 있는 느낌이다.

4도 (함정코스3)

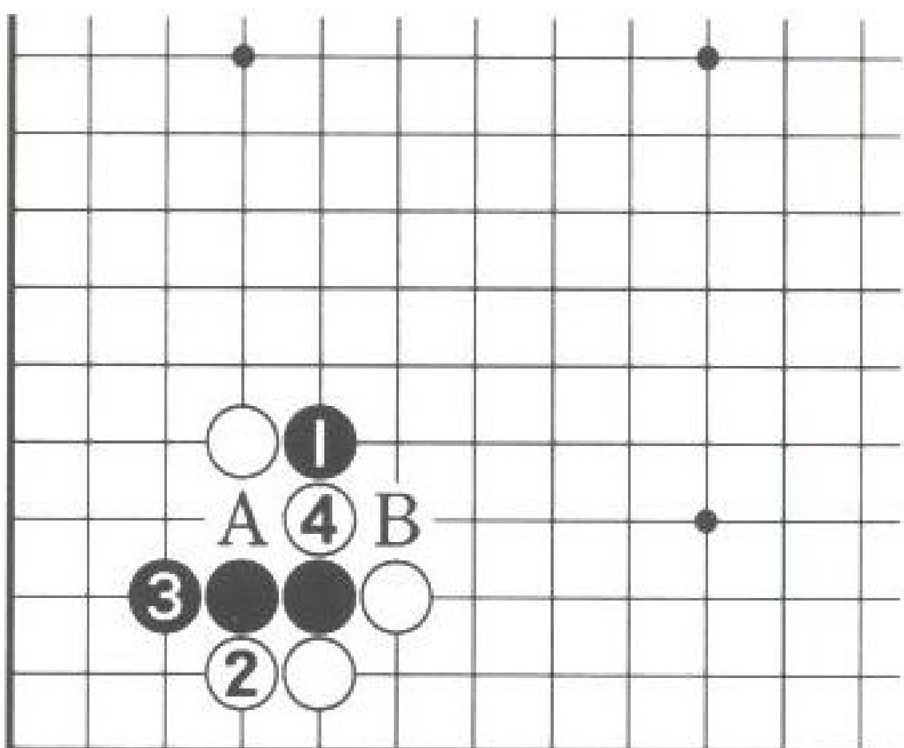
흑1로 밀고나가는 것은 좋았으나 백2때 흑3으로 돌아서서는 함정코스. 백8까지 귀에 갇힌 흑의 모습이 비능률적이다.



4도

5도 (난처)

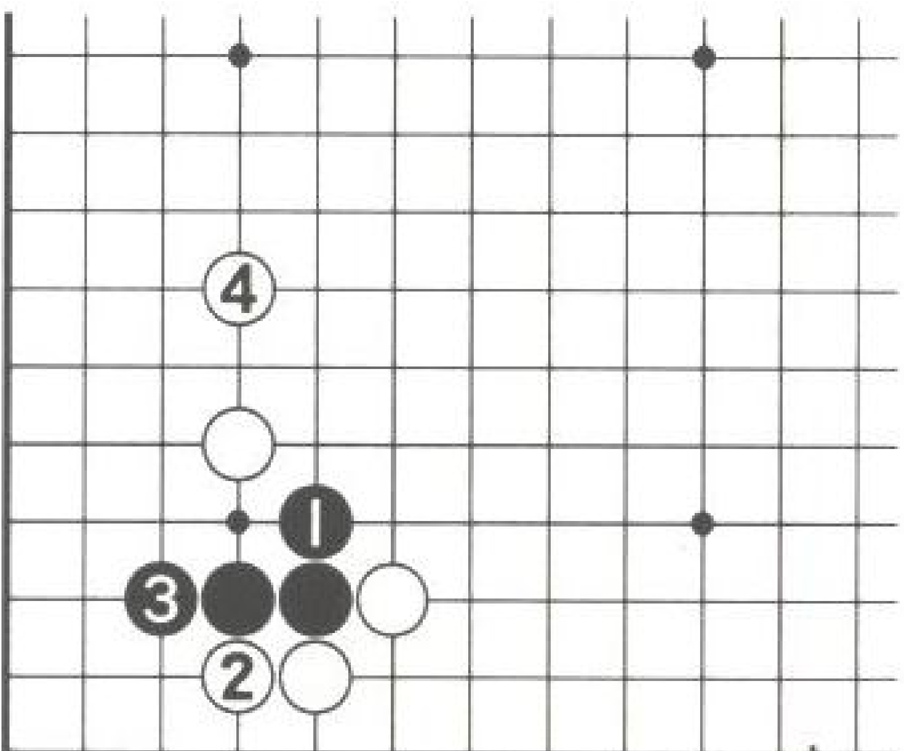
흑1(4도 흑3)로 건너붙여 바깥진출을 모색하는 것도 여의치 않다.
백2를 선수하고 백4로 끼우게 돼 흑은 응수가 난처하다. 이후 흑A에는 백B, 흑B에는 백A.



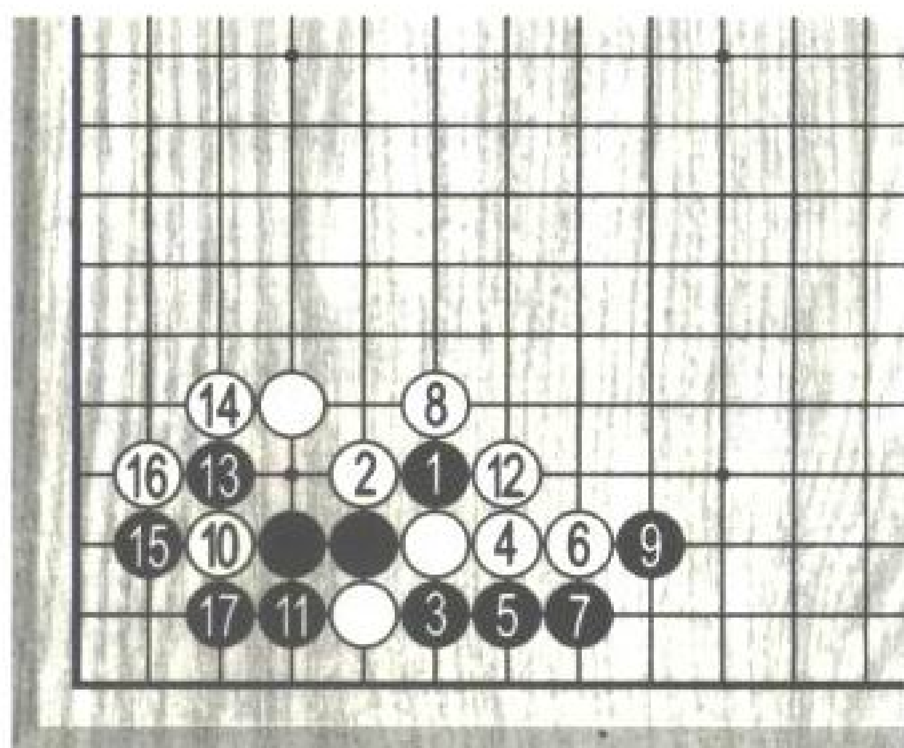
5도

6도 (싸움)

이번에는 흑1. 이렇게 꼬부려서 상하의 백을 가르는 것은 강수. 이후는 싸움바둑이 된다.
그렇지만 흑1의 모양이 빈삼각이고 백2에 흑3으로 받은 모양도 그리 좋지 않다. 싸움에 일가견이 있는 사람이 아니고서는 두려운 진행이다.



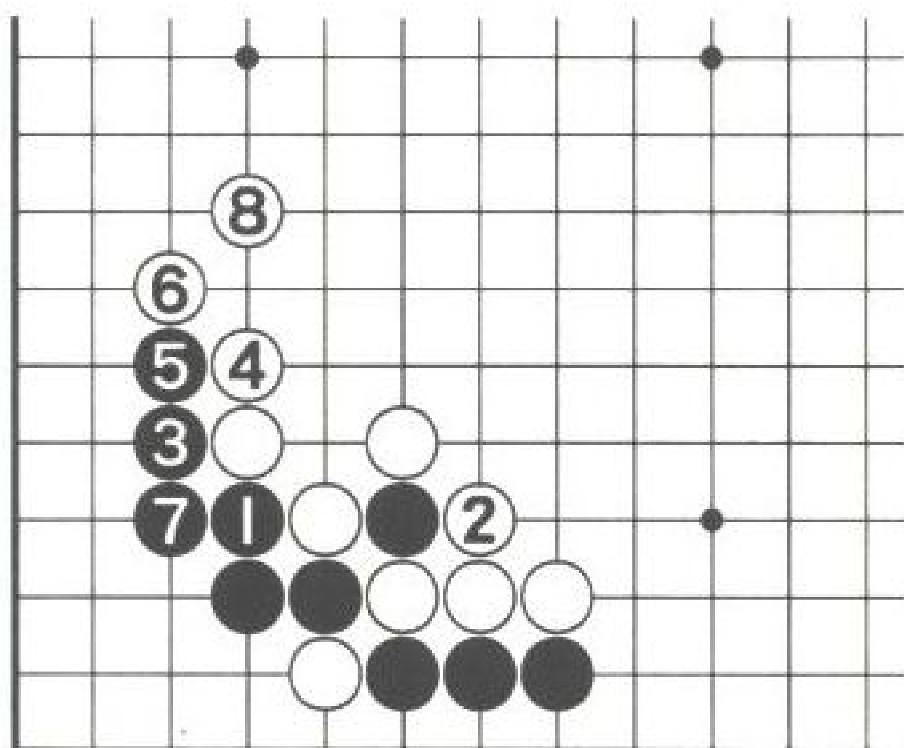
6도



7도

7도 (퇴치1)

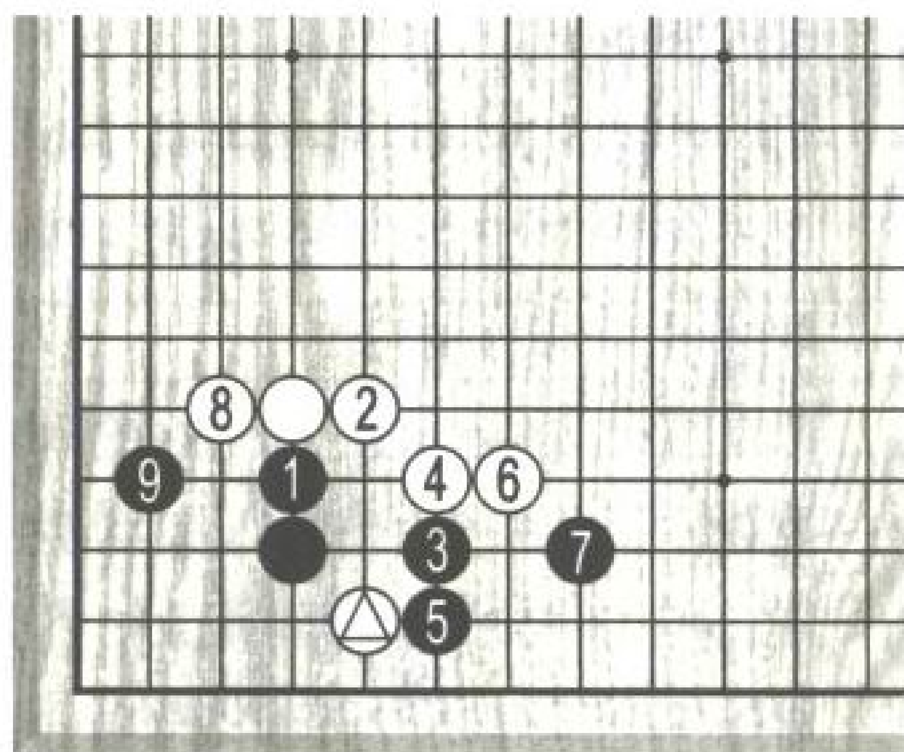
기세등등하게 흑1로 젖혀나가는 것이 좋다. 백2의 끊음에는 흑3에서 7까지 쭉쭉 민다. 백은 8로 몰아잡는 정도인데 흑9로 젖혀올리는 수가 기분 좋다.(백8로 9는 흑8) 귀는 백10의 맥점에 흑11~17로 응해 두터움과 실리는 호각이다.



8도

8도 (일책)

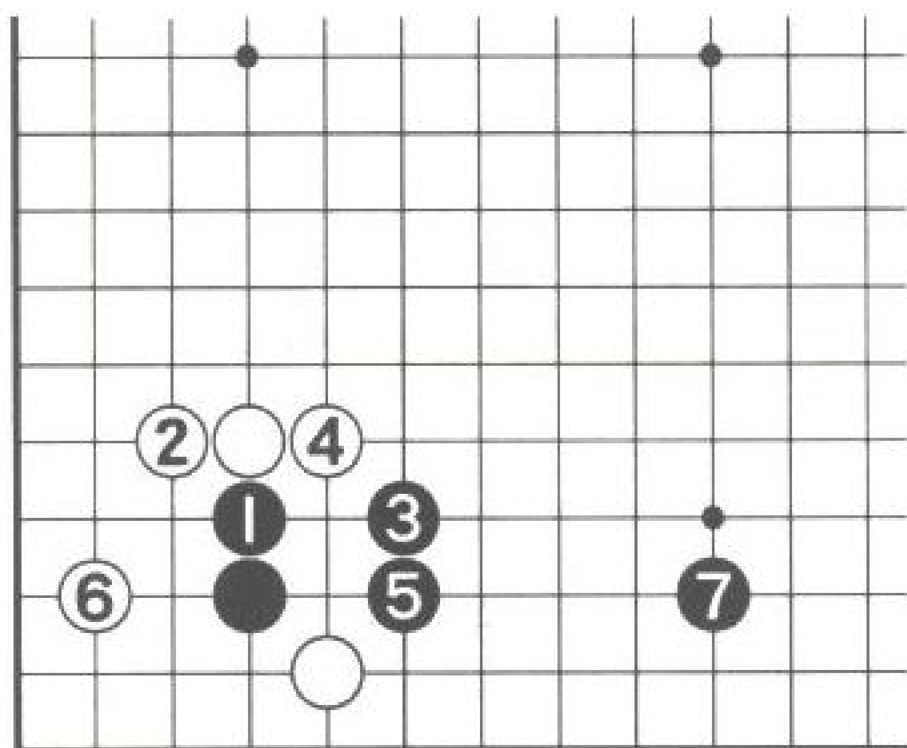
흑은 1(7도 흑9)로 몰아 실리를 크게 차지할 수도 있다.
백8의 호구이음까지 일단락인데 쌍방 불만 없는 갈림이다.



9도

9도 (퇴치2)

흑1의 치받음도 권할 만한 퇴치법이다.
백2로 서면 흑3 이하 9까지 실리를 벌어들인다. 치받음이 약간 악수일지라도 △ 한점을 수중에 넣어 충분히 상쇄된다.

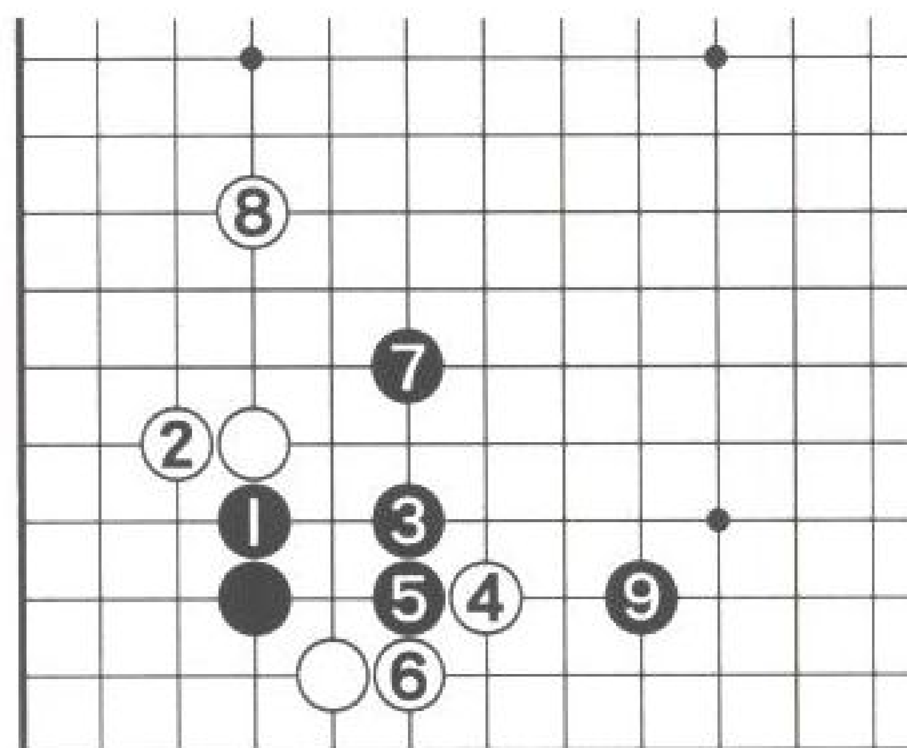


10도

10도 (변화)

흑1에 백2쪽으로 빠지면 흑3으로 뛴다.

백4에는 흑5, 백6에는 흑7로 하변에 보금자리를 펴서 만족이다.

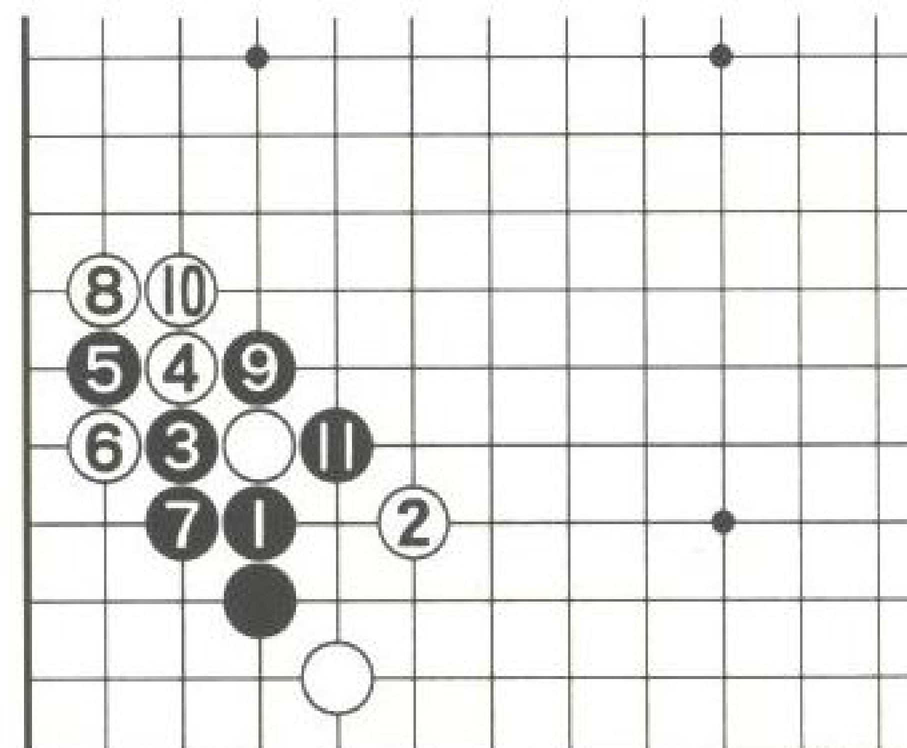


11도

11도 (변화)

전도 백4의 변화. 만일 백4로 하변을 움직이면 흑5에서 7이 상하의 공격을 맛보는 호착이다.

백8로 좌변을 돌보면 흑9의 공격이 강력하다.



12도

12도 (변화)

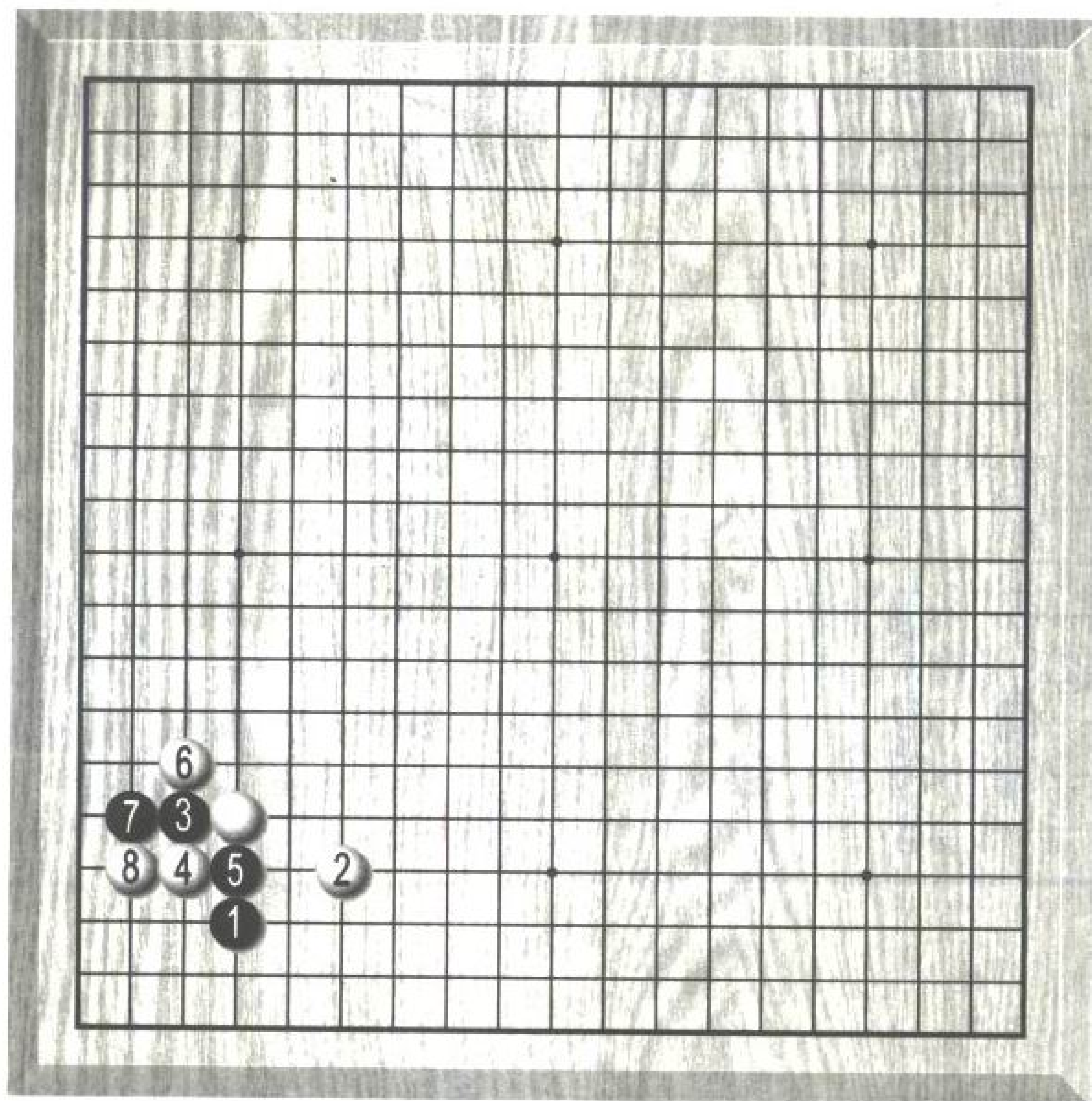
흑1에 백2는 가볍게 처리하려는 태도. 이때는 흑3·5가 준비돼 있다.

백6·8로 흑 한점을 잡으면 흑도 9·11로 백 한점을 따내 만족 이상이다.

10형

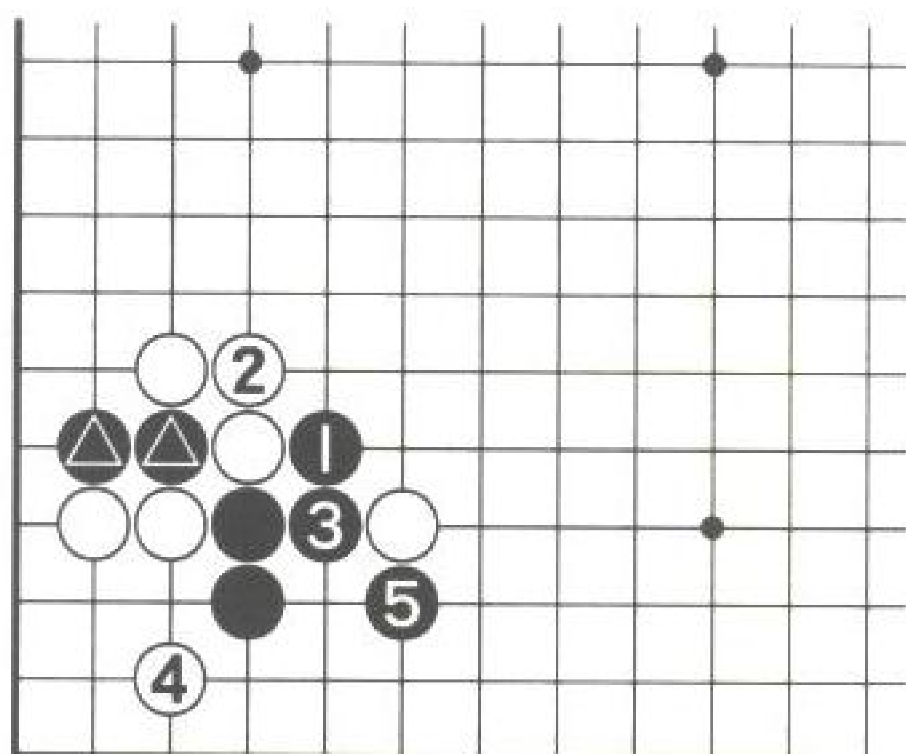
각별한 주의를

● 흑차례



이번에도 고목의 날일자씌움에서 파생된 형태이다. 흑5로 끊었을 때 백6으로 몰고 8로 막은 수가 무서운 노림을 내포하고 있다.

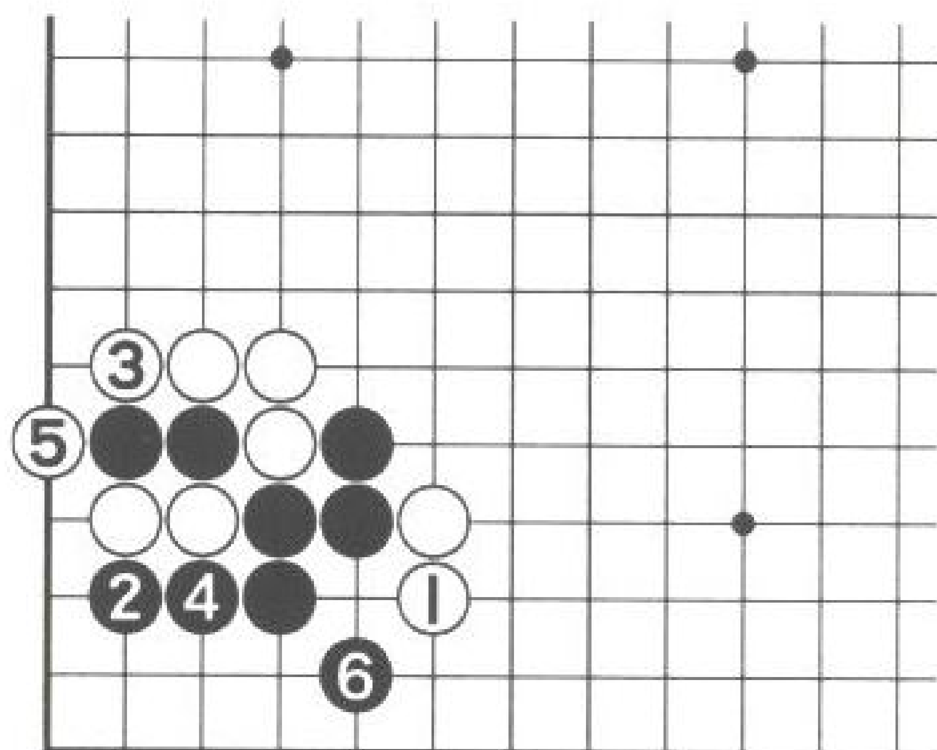
간단하게 끝나는 성질의 함정수는 아니기 때문에 만만하게 덤벼들었다가는 도리어 큰 코를 다친다. 각별히 주의가 요구된다.


1도

1도 (함정코스1)

흑1·3으로 몰고잇는 것은 전형적인 함정코스.

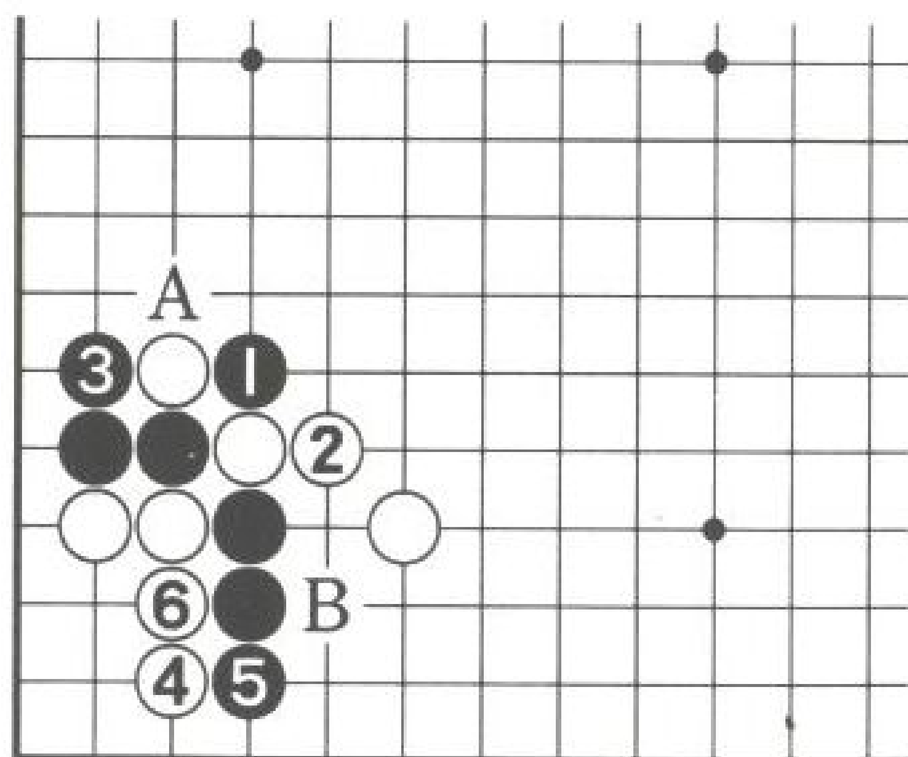
백4까지 ◬ 두점을 고스란히 거둬들인 백의 실리가 작지 않다.


2도

2도 (백의 일책)

국면에 따라 백은 1(1도 백4)로 내려서는 수도 가능하다.

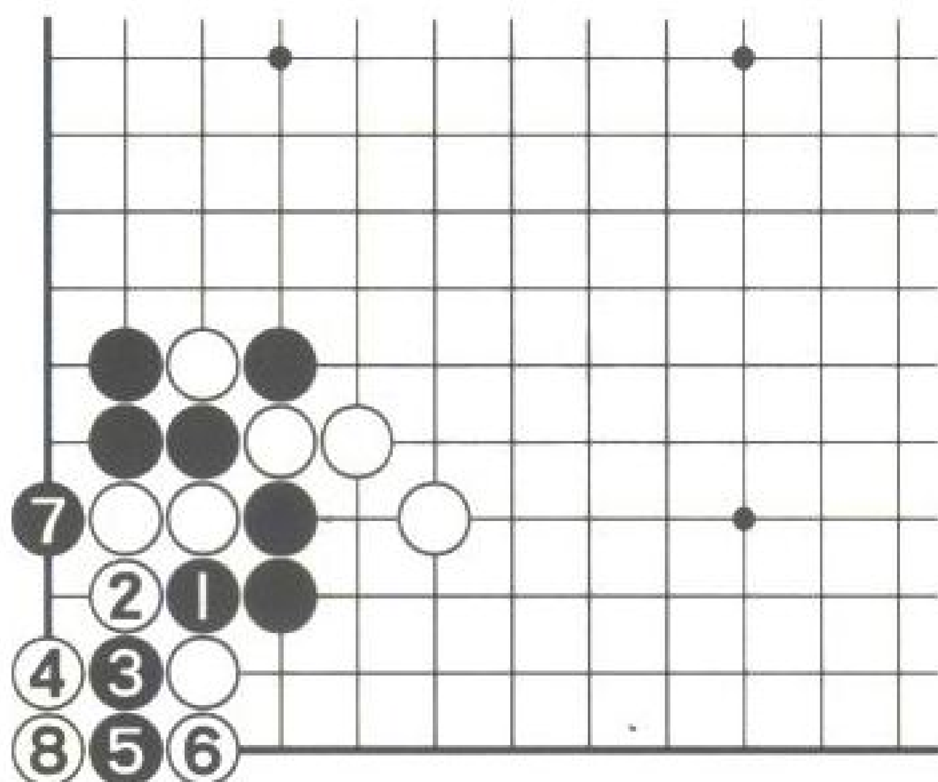
흑2부터의 조여붙임은 당하지만 두점을 잡은 모습이 두텁고, 흑6의 굴복을 강요한 것이 매력. 흑6을 손빼면 백6이 준엄한 추궁이 된다.



3도

3도 (함정코스2)

좌변의 두점이 속절없이 잡혀서는 재미가 없다. 그렇더라도 흑1로 끊고 흑3으로 움직이는 것은 속맥중의 속맥. 백4로 뛰어 지키면 뒤가 여의치 않다. 흑5면 백6으로 막아 이후 백A와 B가 맞보기가 돼 어느 한쪽의 흑이 온전하지 못한다.

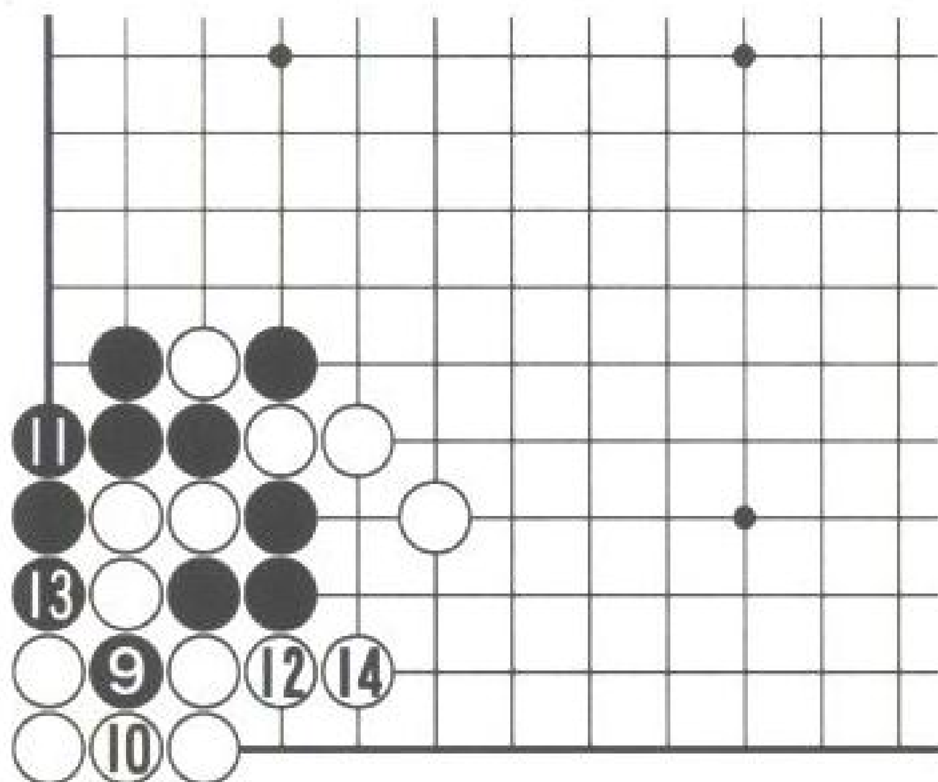


4도

4도 (상용의 공격법이지만)

흑1(3도 흑5)·3으로 나가끊는 것이 '석탑 조이기'로 불리는 상용의 공격법이다.

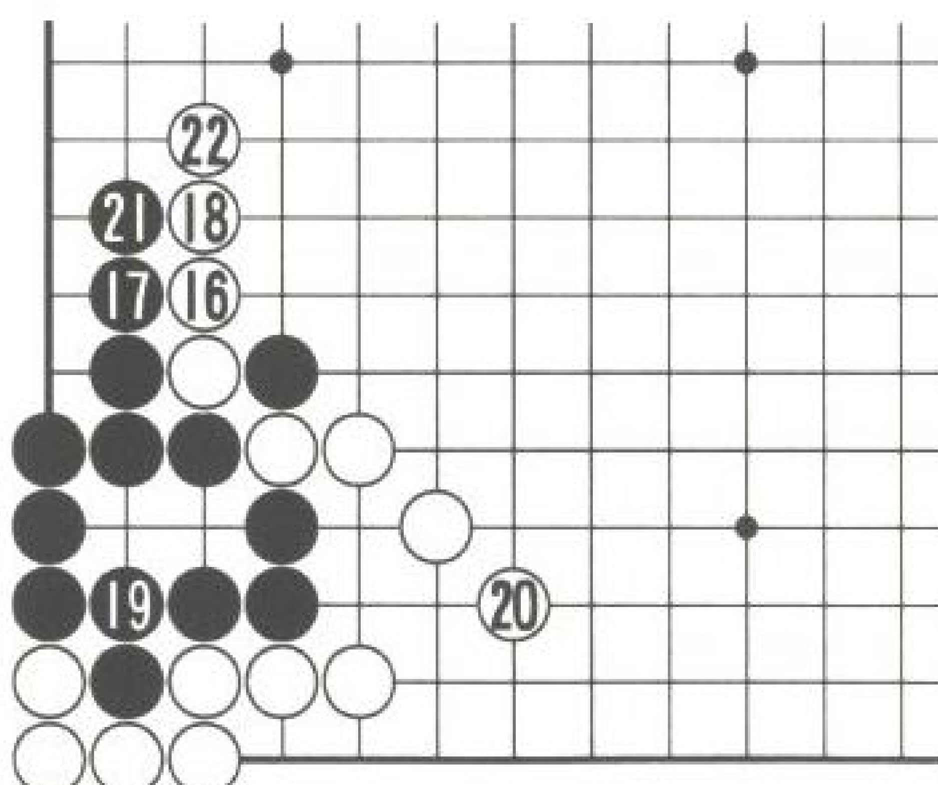
하지만 그것도 주변상황이 따라 주어야 가능한 일이다.



5도 ⑮…❾

5도 (계속)

흑9의 먹여침에서 15까지 백 몇점을 잡아들여 흑은 소기의 목적을 달성한 것처럼 보이지만 그것은 어디까지나 부분적인 문제일 뿐이다.

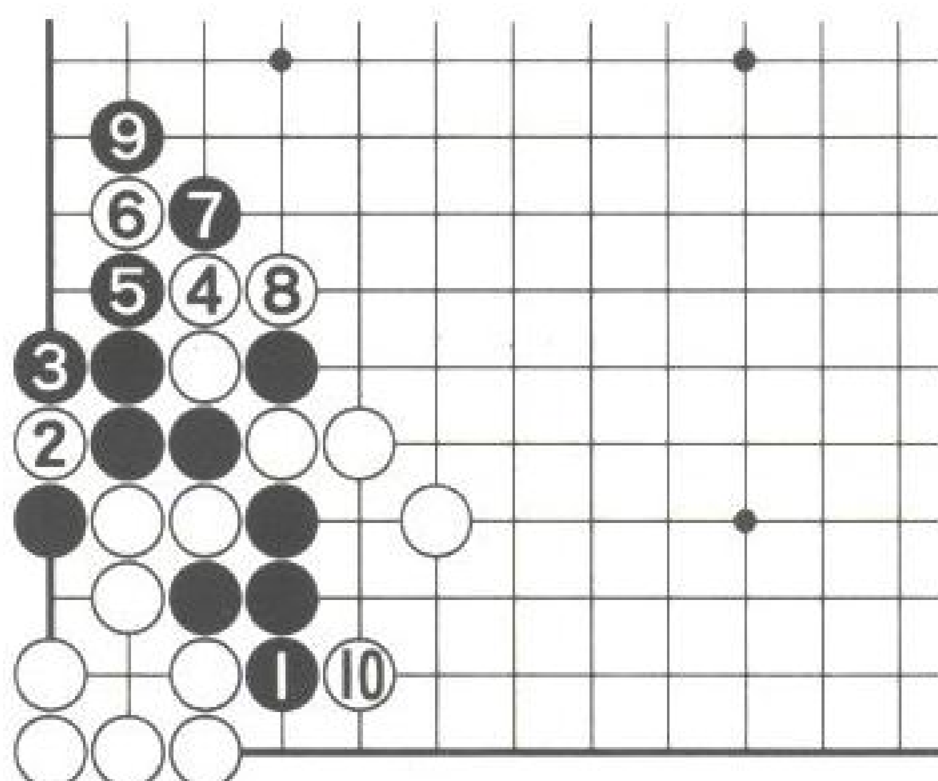


6도

6도 (계속)

백은 16으로 나가는 수순을 얻어 중앙이 크게 두터워진다.

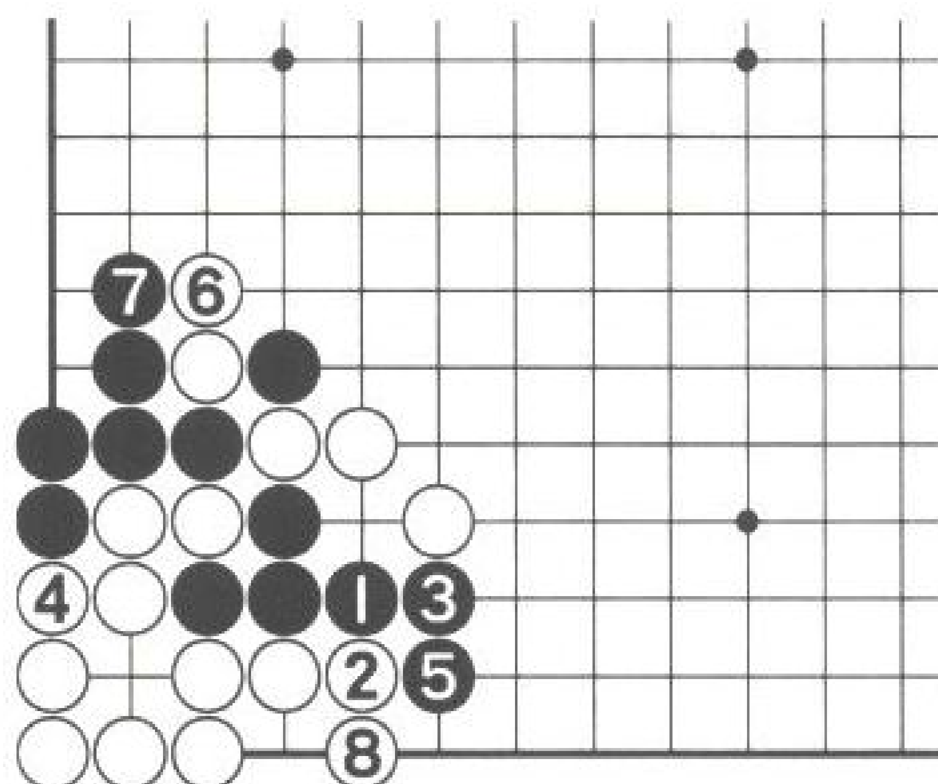
흑21까지 삶에는 지장이 없지만 이처럼 2선을 기어서는 괴롭다. 수순 중 삶을 위해 부득이 흑19로 백20과 교환한 것도 뼈아프다.



7도

7도 (무리)

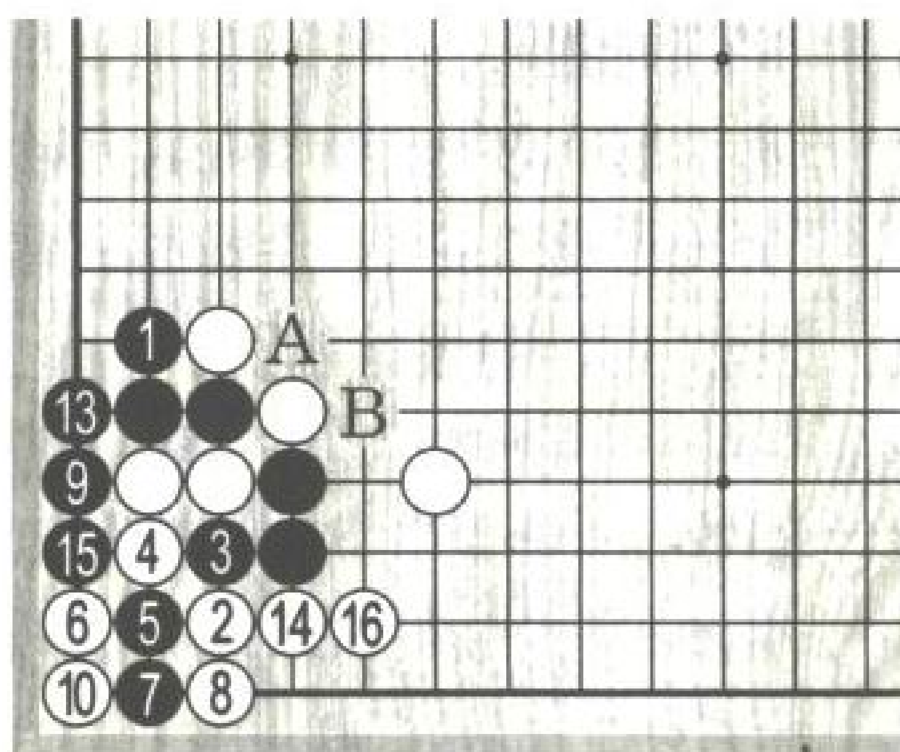
5도 흑11을 1로 두어 전체를 잡으려는 것은 더더욱 화를 부른다.
백2의 먹여침에서 4·6을 이용한 다음 백10이 좋은 수순. 도리어 하변 흑 넉점이 잡혀 버렸다.



8도

8도 (성립불가)

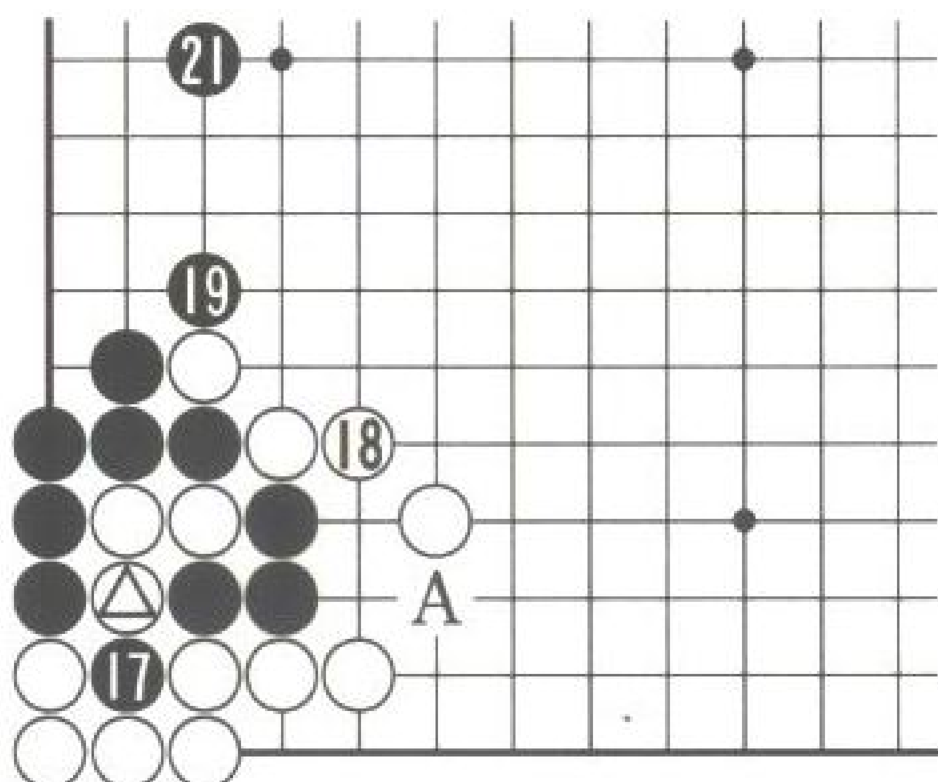
5도 흑13의 변화. 흑1·3으로 버티는 수는 성립하지 않는다.
백2·4에서 8로 살고 나면 좌우의 흑만 엷어질 뿐이다.



9도 ⓫…❺, ⑫…❼

9도 (퇴치)

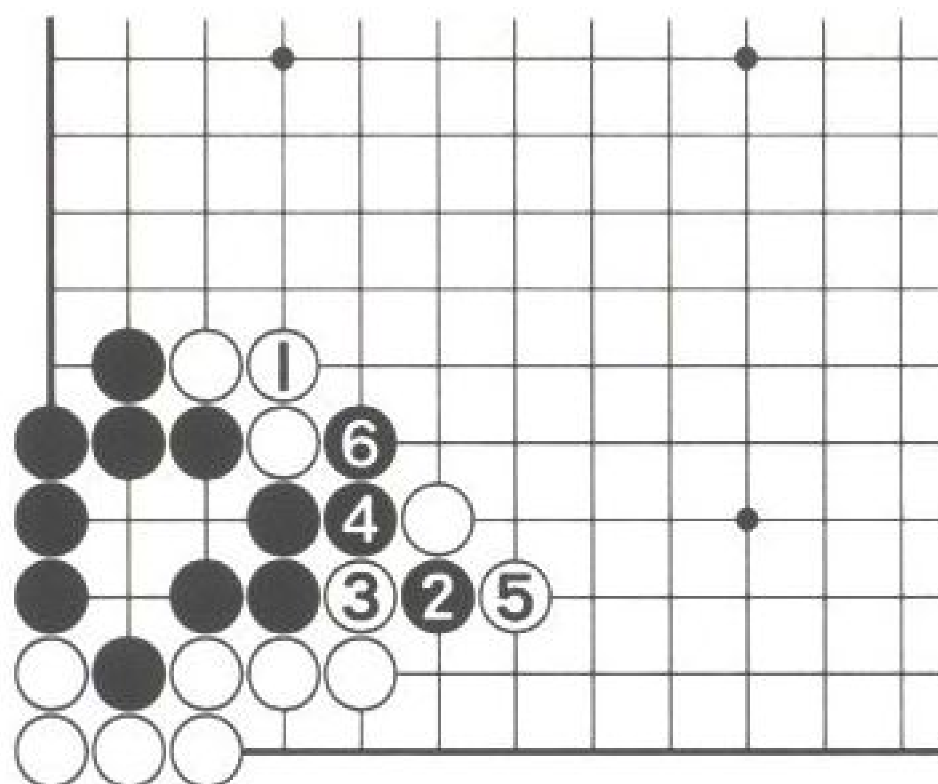
흑A, 백B의 교환 없이 잠자코 흑1로 꼬부리는 것이 장차 여러 가지 맛을 남긴 올바른 퇴치법이다.
백2에서 16까지는 5도와 동일한 수순이다.



10도

10도 (계속)

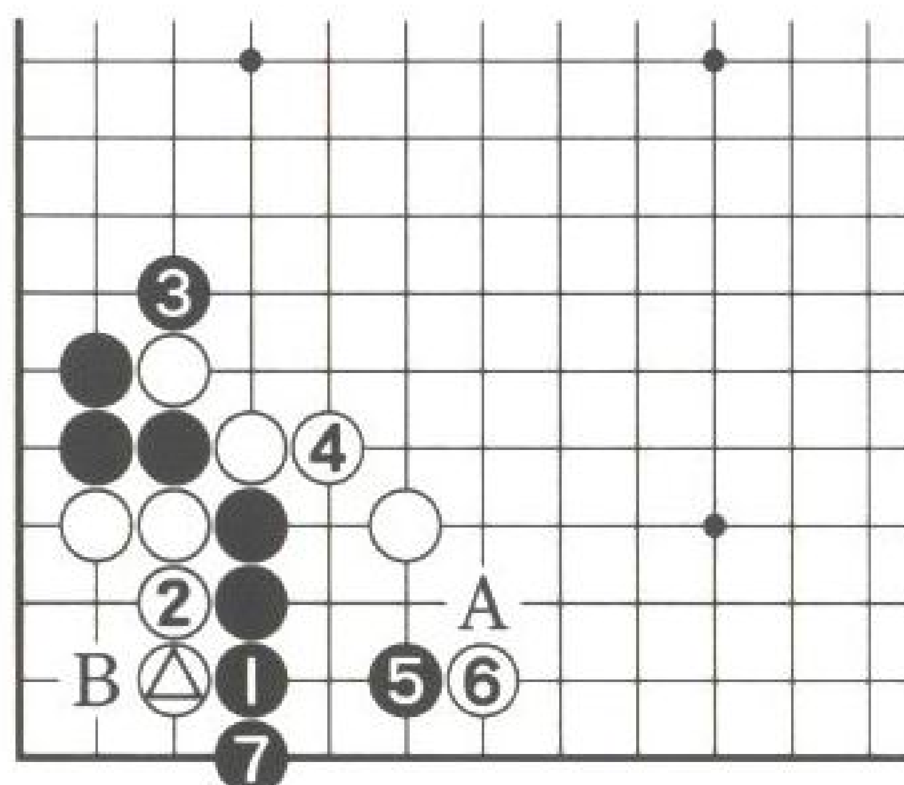
흑17로 석점을 따내고 백18에 흑19. 백20은 흑A의 건너붙임에 대한 방비인데 흑21로 벌려 충분하다. 이 그림이 흑으로선 최선의 갈림이다.


11도

11도 (변화)

백1(10도 백18)로 이으면 흑2의 건너붙임이 날카롭다.

백3의 차단에는 흑4·6으로 머리를 내밀어서 불만이 없다. 위쪽 백 석점에의 공격도 보너스.

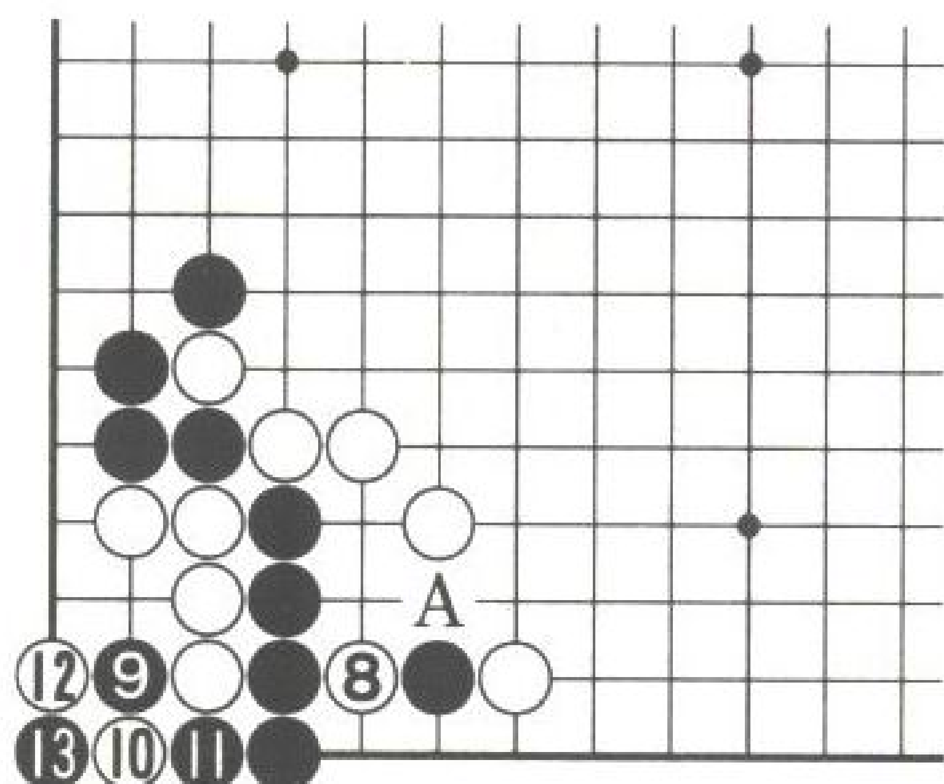


12도

12도 (일법)

경우에 따라 단순히 흑1(9도 흑3)로 막는 것도 유력한 수법이다. 백2라면 흑3, 백4에는 흑5.

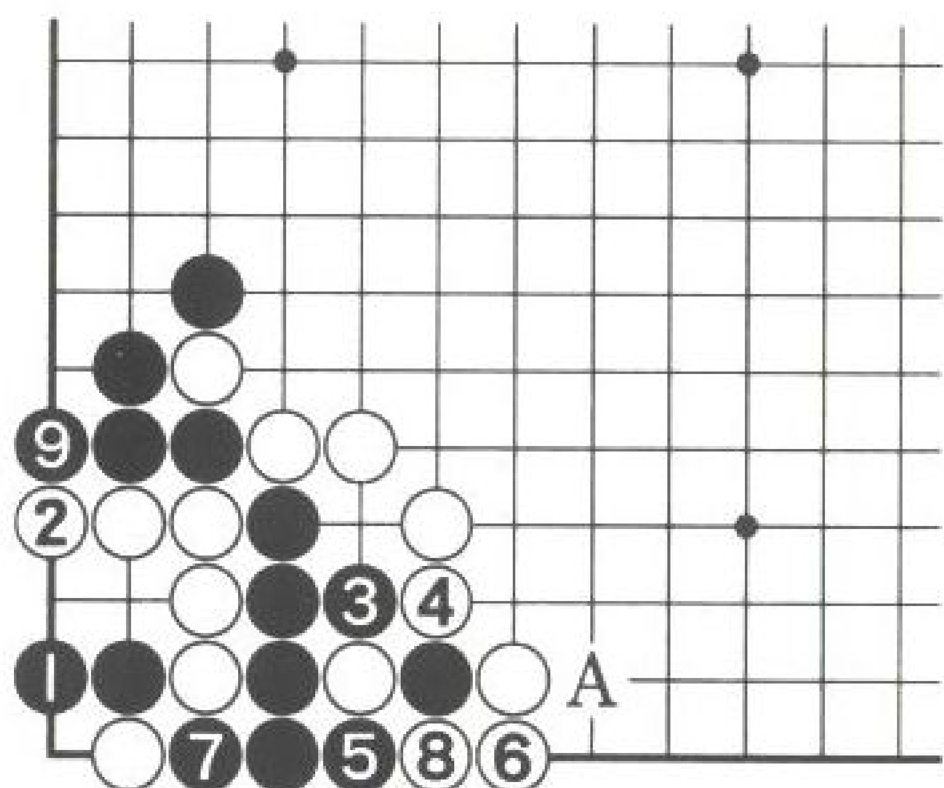
백6이 강력한 붙임인데 흑7의 내려섬이 냉정한 한수이다. 이후 흑A로 젖혀나가는 수와 흑B로 귀의 백을 공격하는 수가 맞보기.



13도

13도 (계속)

백8은 최강의 공격.(이 수로 달리 A는 흑9, 백10때 흑12로 수상전은 흑승). 흑은 9의 붙임이 수상전의 급소로 이하 13까지 먼저 따내는 패가 된다. 패는 먼저 따내는 쪽이 절대 유리하다. 유사시 흑A 등의 자체 패감도 자랑이다.

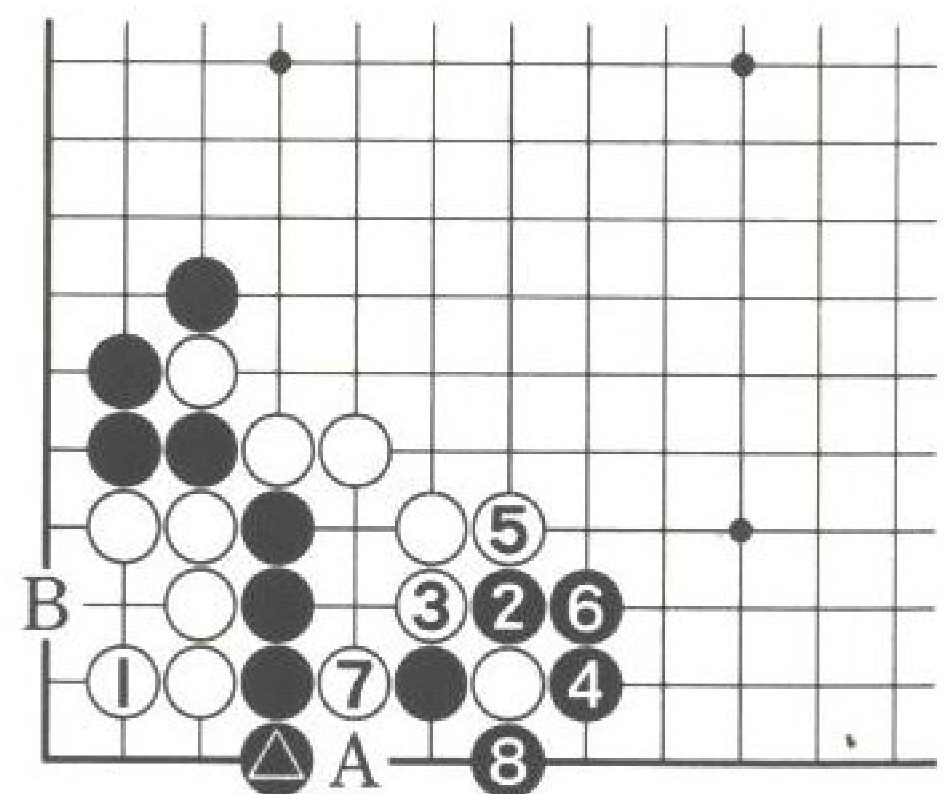


14도

14도 (패빅)

전도와 같이 패를 하지 않고 흑1(13도 흑11)로 두면 백2가 수수를 늘이는 호수. 이하의 수순을 거쳐 빅을 내포한 패가 된다.

수순중 백6을 7은 흑A로 껴붙이는 수가 있다.

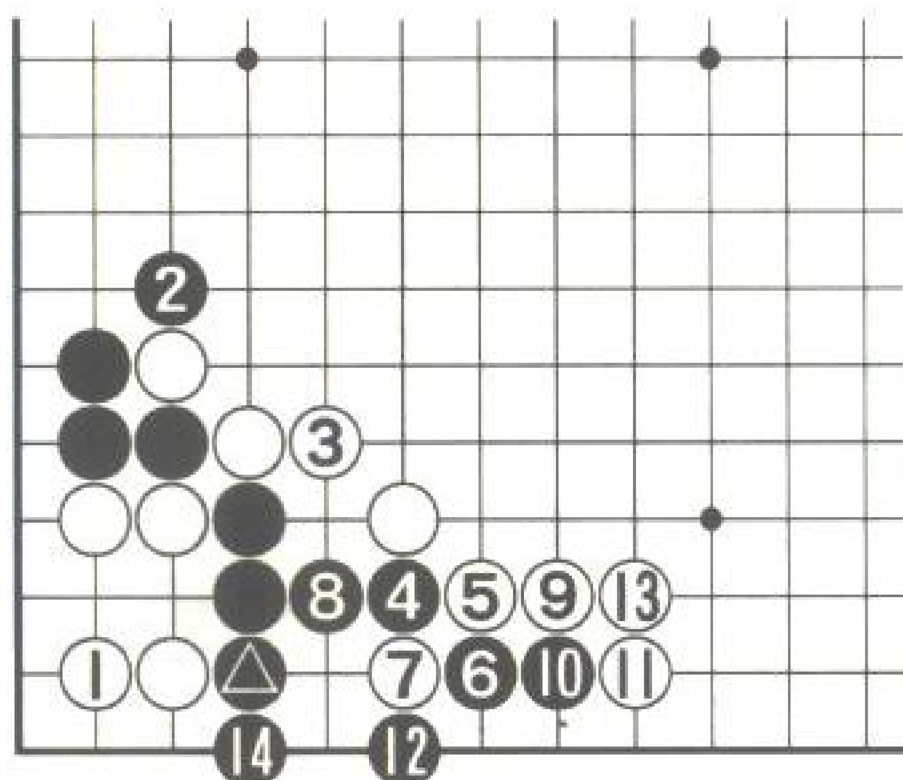


15도

15도 (변화)

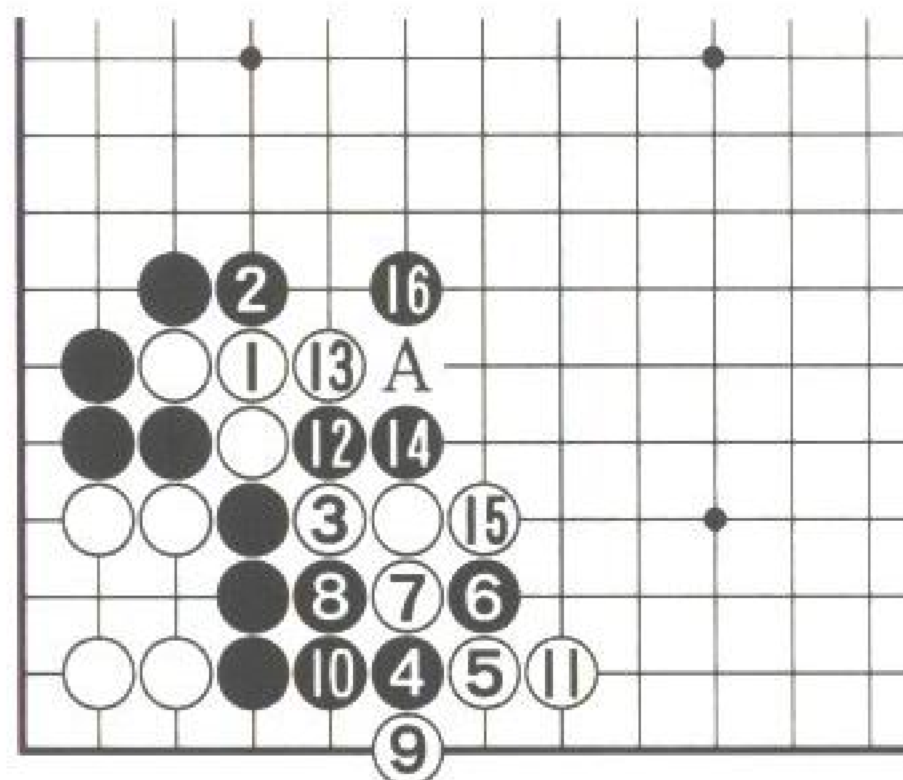
●로 내려섰을 때 백1(13도 백8)로 귀쪽을 두면 당연히 흑2로 젖혀나간다.

흑8때 백A로 둘 수 없게끔 한 것이 ●의 효과. 백B로 두면 귀는 살지만 그 정도는 백이 크게 불만이다.


16도

16도 (변화)

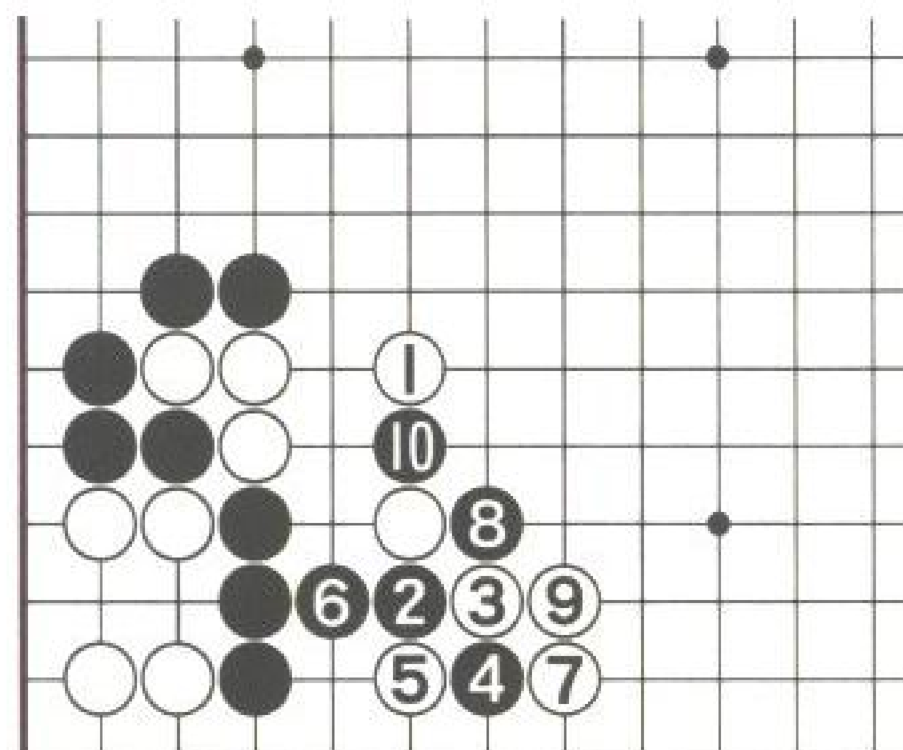
△에 대해 백1(12도 백2)로 받으면 공배가 하나 비어 있는 만큼 흑에게도 여유가 생긴다.
흑2로 젖히고 백3에 흑4의 붙임이 맥점. 계속해서 백5에는 흑6의 이단 젖힘에서 14까지 살면 귀의 백은 자연사.



17도

17도 (변화)

백1(16도 백3)로 잇는 것은 무겁다. 흑2의 밀어올림이 급소로 백3의 타이트한 공격에는 흑4로 헤쳐나갈 수 있다. 약간 두려운 것은 백5의 붙임. 하지만 흑6에서 8이 빈틈없는 응수로 16까지 역시 충분.(축이 좋으면 흑16으로는 A로 몰아잡는다)


18도

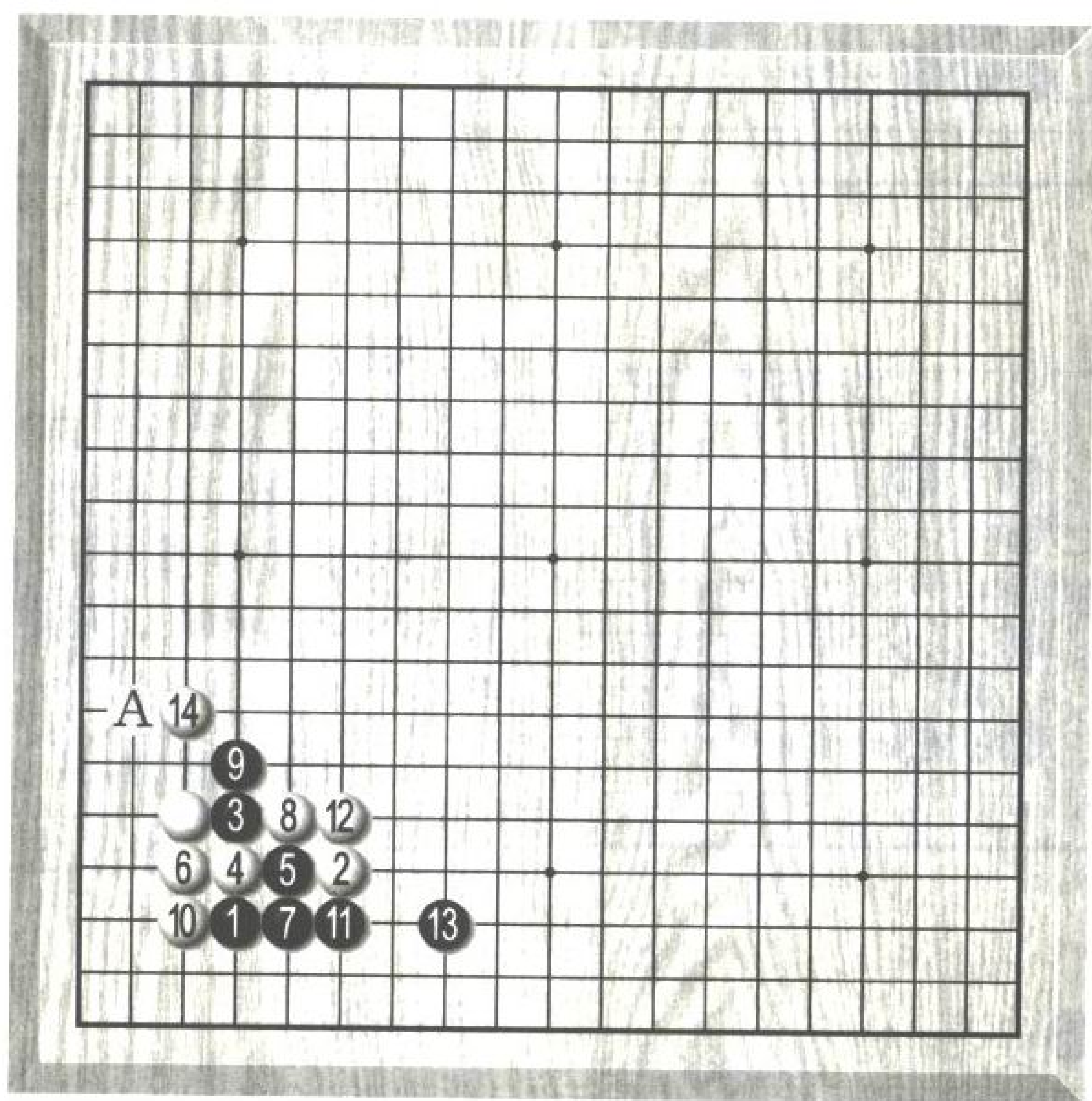
18도 (변화)

백1(17도 백3)이 모양의 틀이기는 하다.
그러나 느슨한 만큼 흑2·4의 이단 젖힘의 맥점을 허용한다. 이하 흑10까지면 귀의 백을 손 하나 까딱하지 않고 잡아들였다.

1형

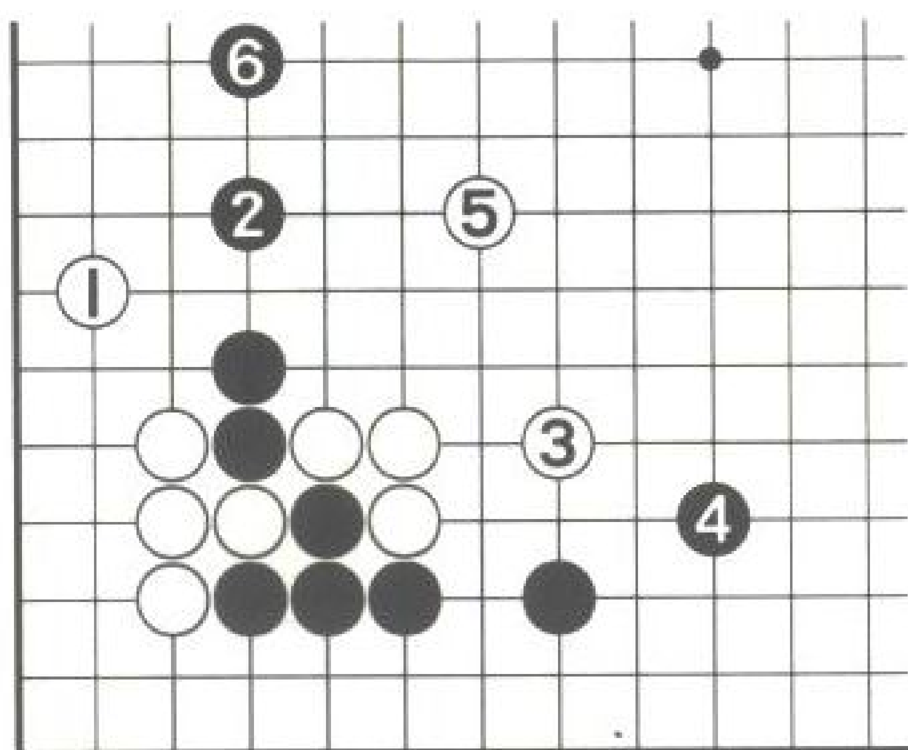
한칸뜀의 함정

● 흑차례



흑1의 걸침에 백2의 씌움. '대사백변(大斜百變)'이라고 불릴 만큼 다양한 변화를 내포하고 있는 수법으로 외목의 함정수는 거의 이 패턴에서 파생되고 있다. 따라서 이에 대한 변화를 꿰뚫지 않고서는 함부로 두지 못한다.

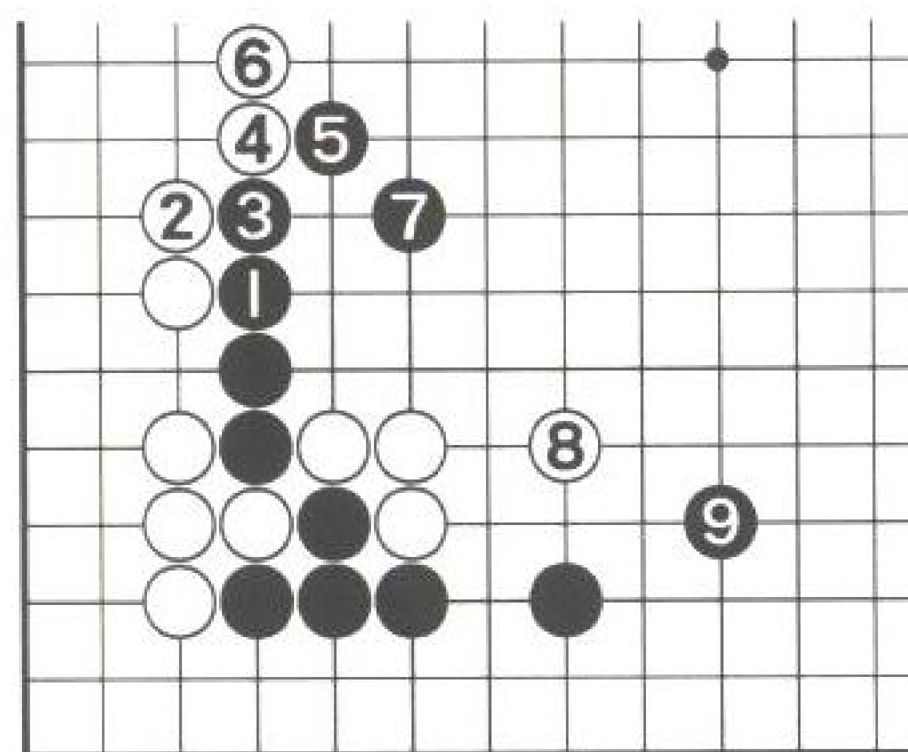
이를 둘러싼 함정수의 유형을 몇 가지 살펴보자. 먼저 흑13까지는 가장 순탄한 진행. 이후 A의 정석코스를 밟지 않은 백14의 한칸뜀이 함정수이다.



1도

1도 (기본정석)

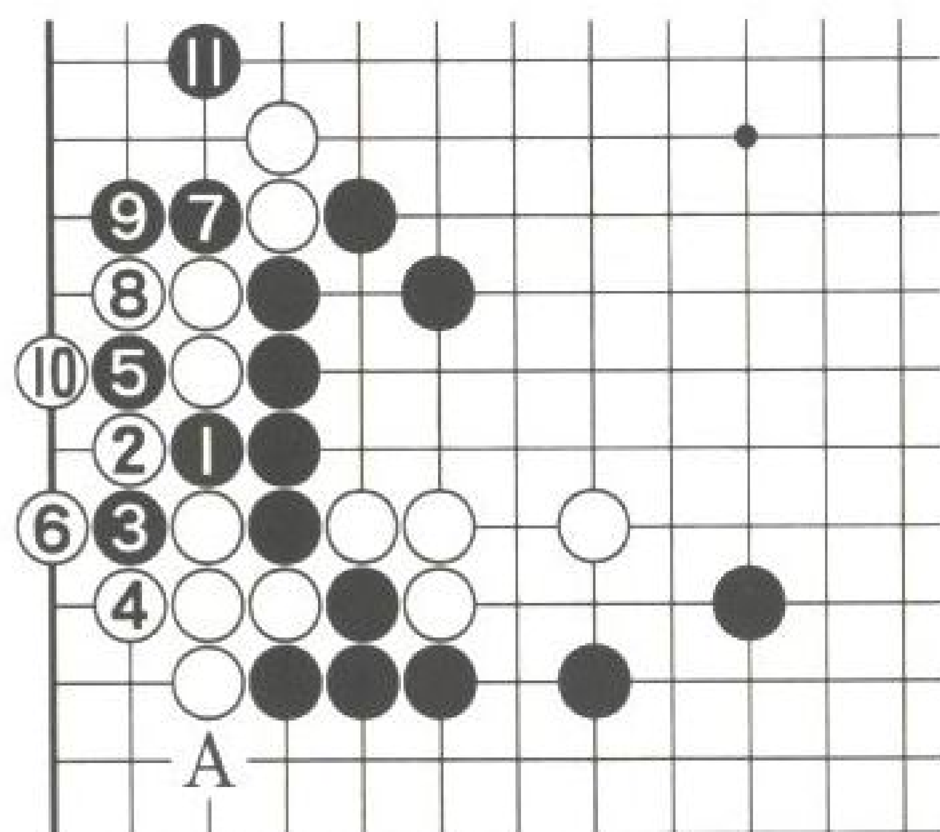
장면도의 백14로는 1의 날일자가 정석코스로 흑2부터 공중전이 된다.



2도

2도 (독단)

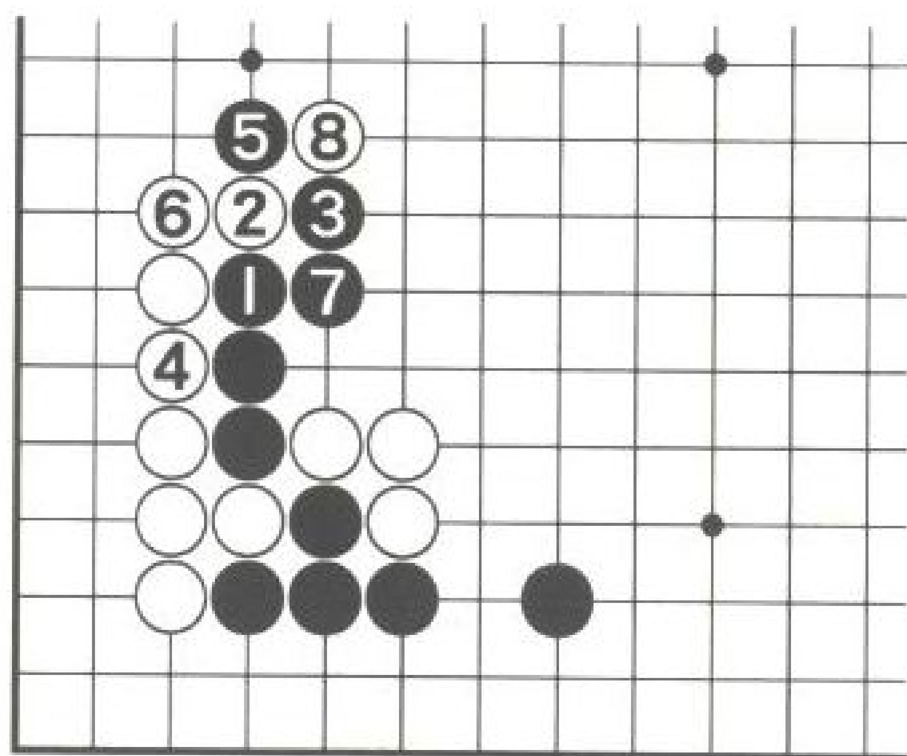
흑1의 밂은 놓칠 수 없는 급소. 이에 백2로 늘어준다면 흑3에서 7까지로 두텁게 정비하면서 가운데 백 일단을 크게 공격해서 충분하다.
좌변 백집이 큰 것 같지만—



3도

3도 (뒷맛)

좌변 백진은 방치하면 흑1부터의 뒷맛이 있다. 흑3의 끊음에 백4로 잡으면 흑11까지, 또 백4를 5라면 흑A의 젖힘이 큰 수이다.
그러나 2·3도는 혼자만의 달콤한 생각일 뿐이다. 백은 이렇게 두어주지 않는 것이다.

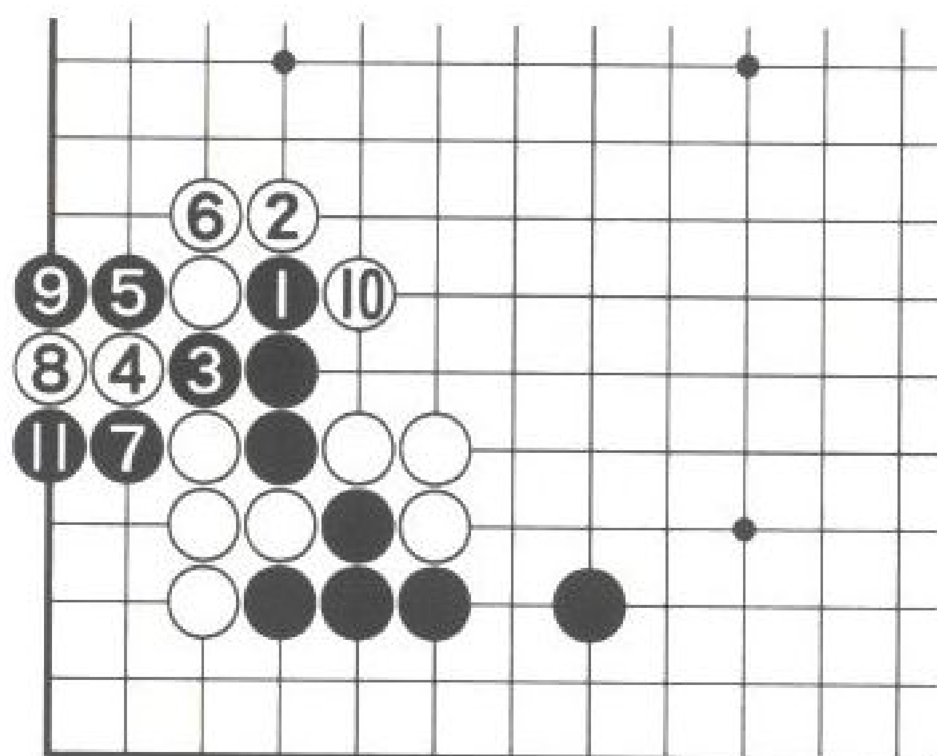


4도

4도 (함정코스1)

흑1의 밂에는 백2로 젖힌다. 여기서 흑3의 되젖힘이 기세 같으나 실은 함정코스.

백4의 이음이 냉정한 수로 흑5는 두드릴 때의 기분뿐. 결국 흑7로 이어야 하는데 백8에 끊겨 흑이 괴롭다.



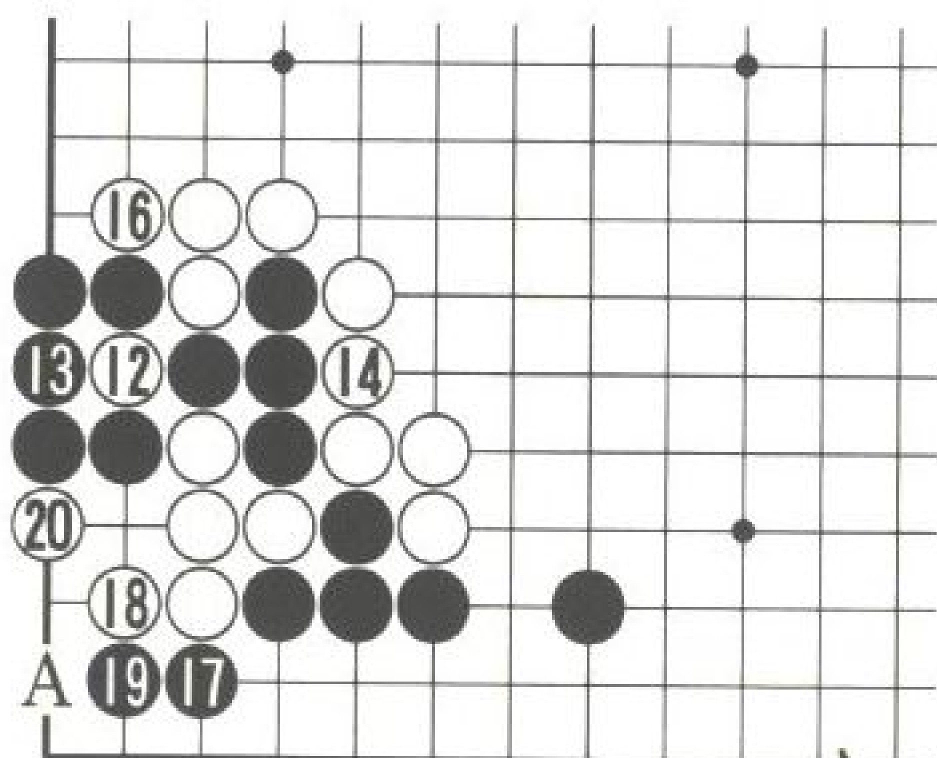
5도

5도 (함정코스2)

백2에는 흑3으로 나갈 자리.

빤히 뚫리는 줄 알면서도 백4로 막는 것이 백의 유인구인데 백8때 덥석 흑9로 미끼를 물어서는 안 된다.

백10으로 봉쇄당해 낭패이다.

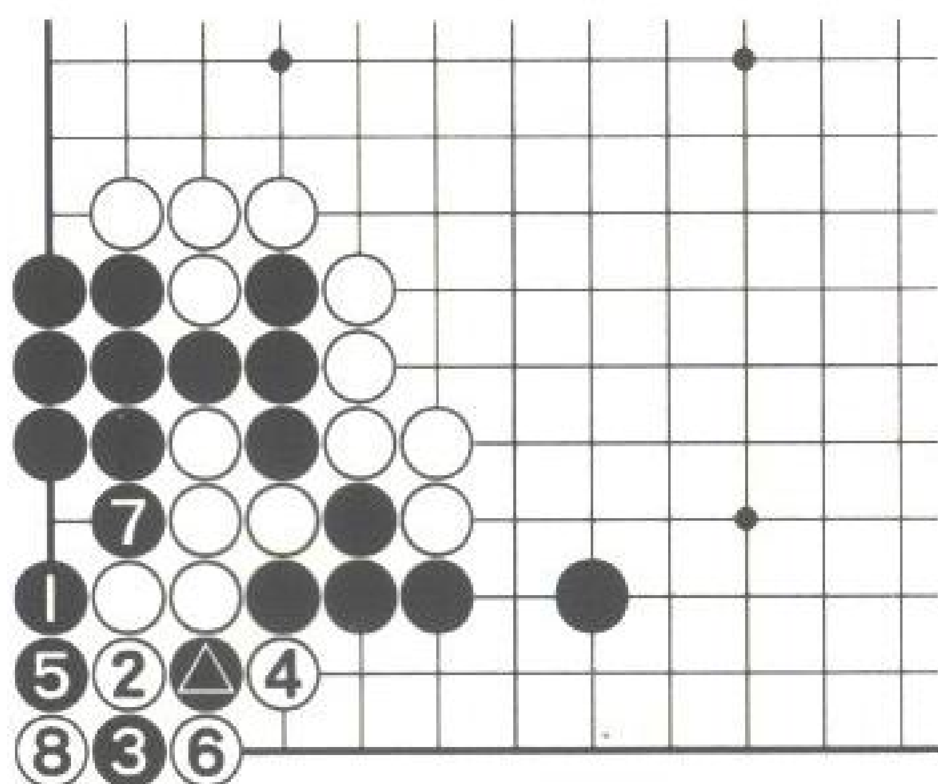


6도 ⑮…⑫

6도 (계속)

전도에 이어 백12·14로 조이고 16으로 막으면 흑은 빈사상태.

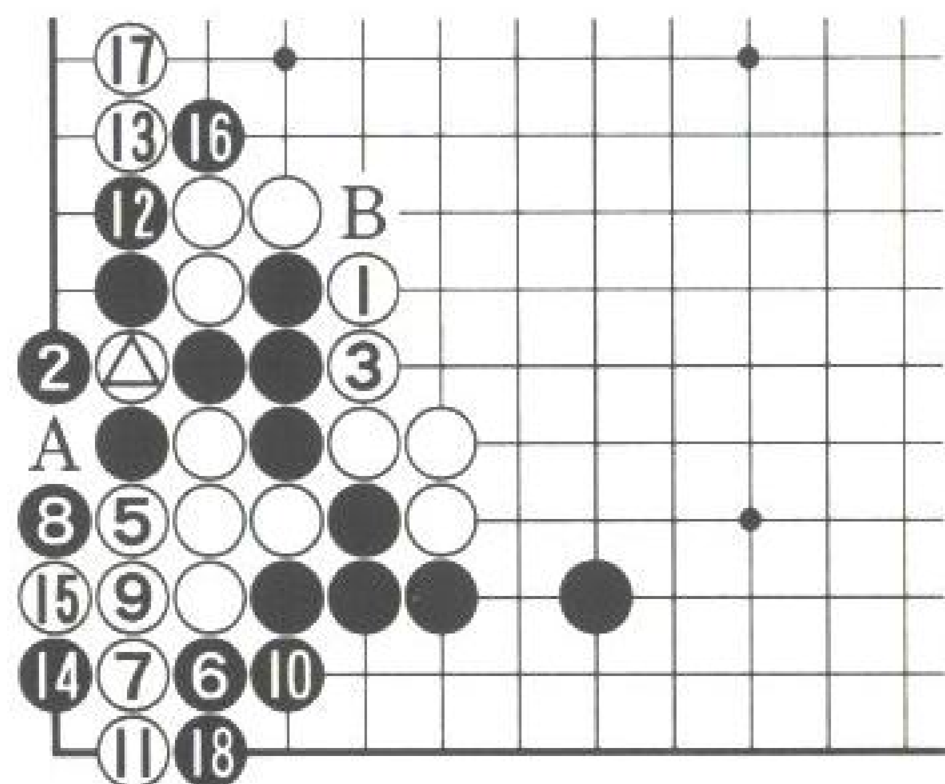
흑17·19에는 백18에서 20(또는 A)으로 흑은 비참한 말로를 맞고 말았다.



7도

7도 (천지대패)

흑1(6도 흑19)로 두고 백2때 흑3에서 5·7이면 패를 만들 수는 있다. 하지만 이것은 천지대패. 백이 따낼 차례인 데다가 백은 유사시 ▲에 잇는 자체패감이 있다.

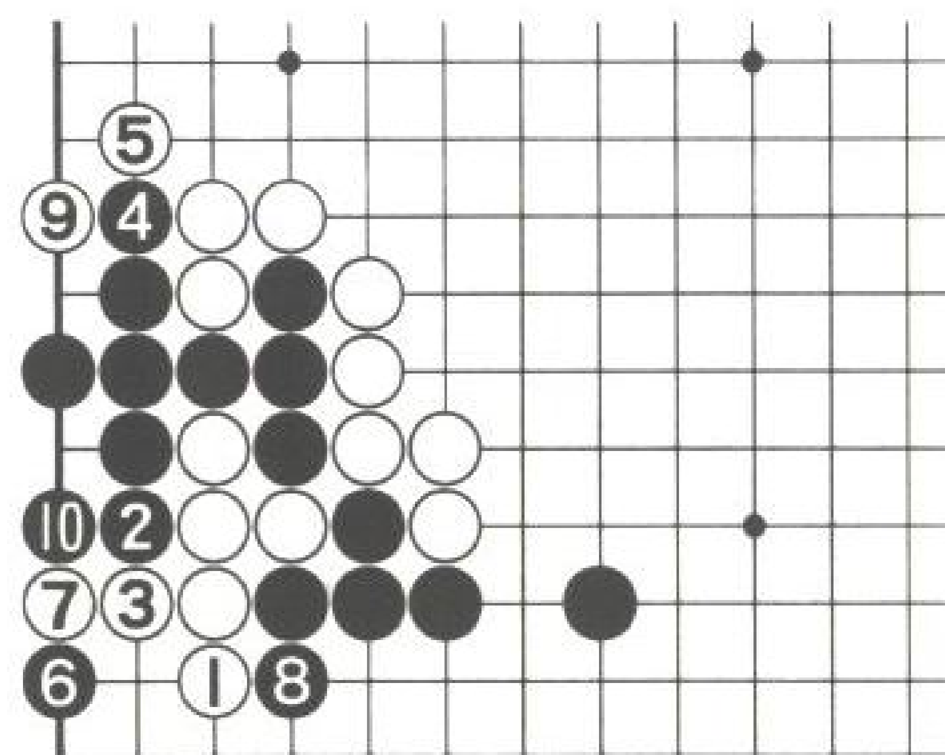


8도 ❶…△

8도 (백의 주의)

백으로서도 주의할 점이 있다. 두 점으로 키워버리지 않고 성급하게 1·3으로 조여서는 상황이 역전되고 만다.

흑18 다음 백A면 패지만 흑B쪽의 패감이 많아 이것은 백이 견디지 못한다.

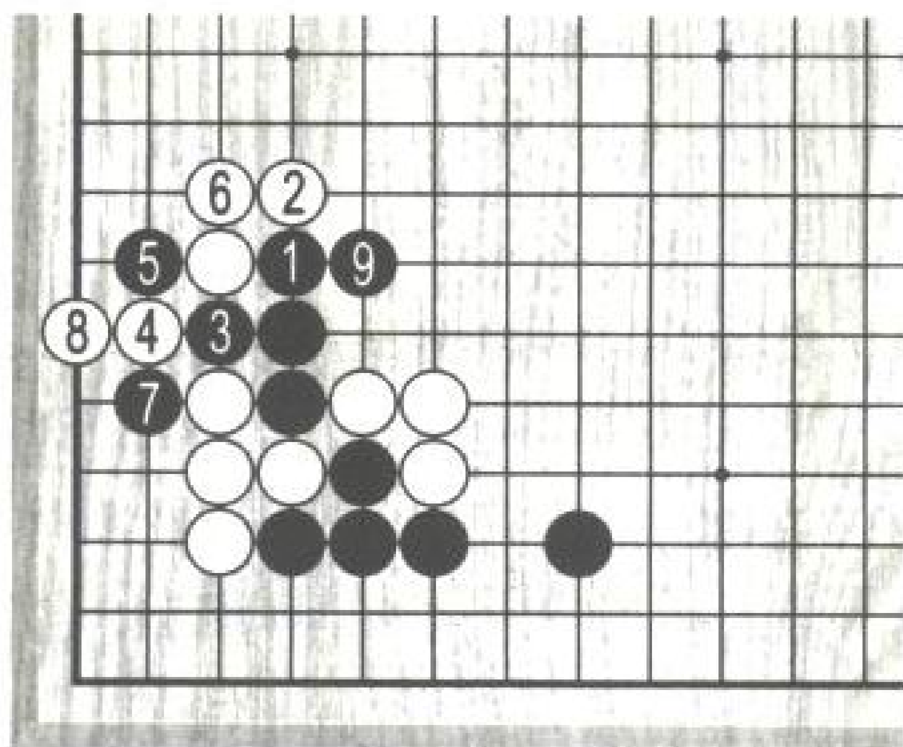


9도

9도 (백, 죽음)

백1(8도 백5)로 내려서는 것도 부질없는 저항이다.

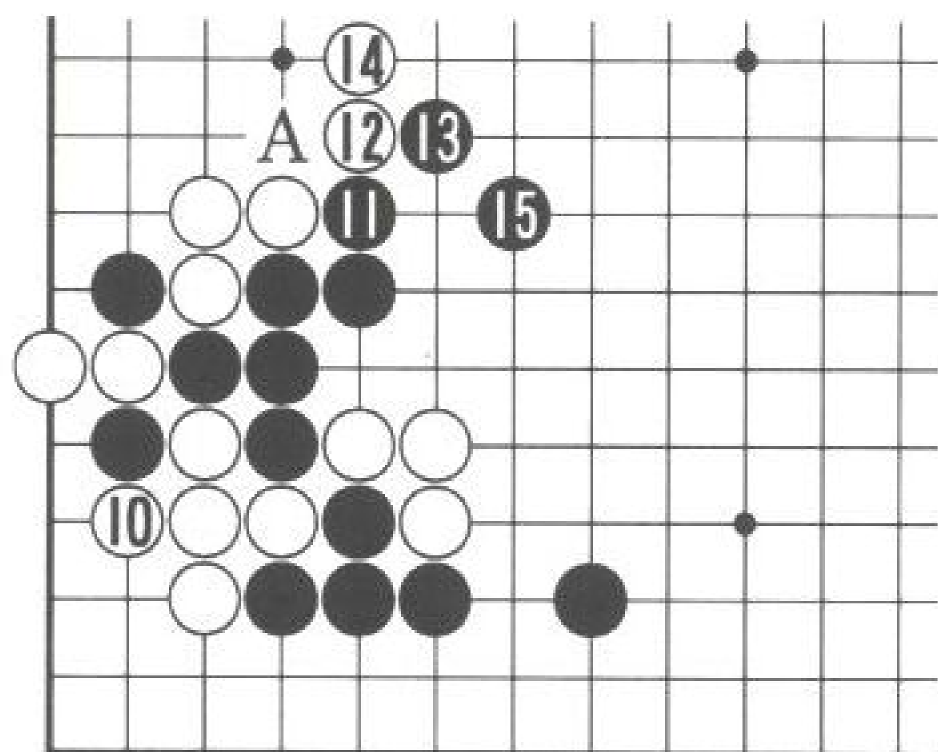
흑2·4를 이용한 다음 흑6의 치중이 수상전의 급소로 귀의 백이 잡히게 된다.



10도

10도 (퇴치)

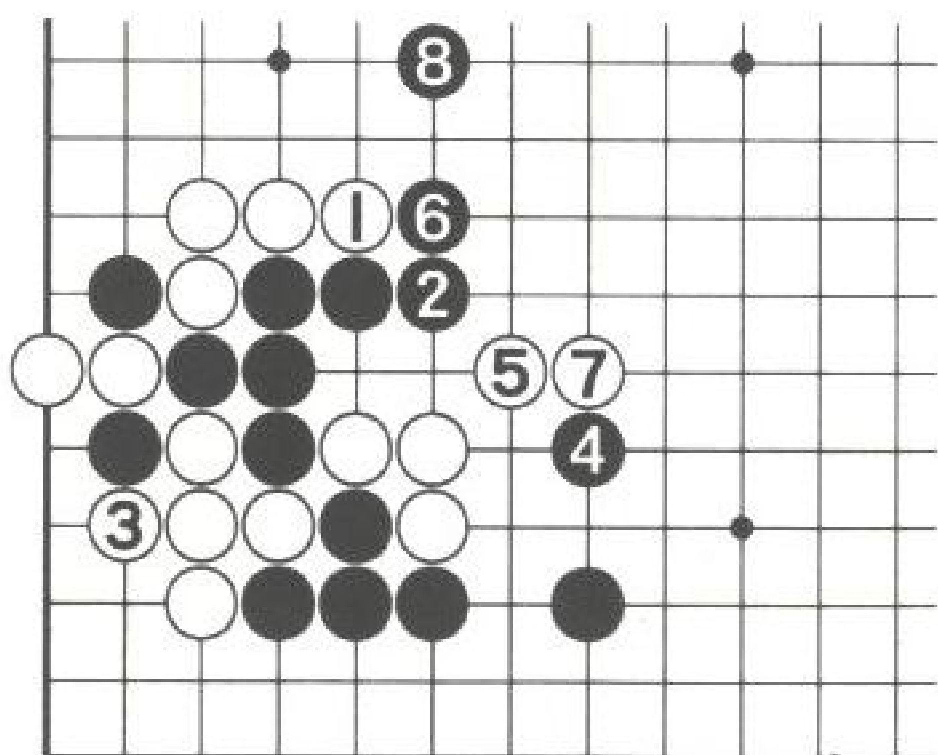
정착은 백8로 두점으로 키웠을 때 흑9로 돌아서는 수. 이것이 상대의 올가미로부터 벗어나는 냉정침착한 수이다.



11도

11도 (계속)

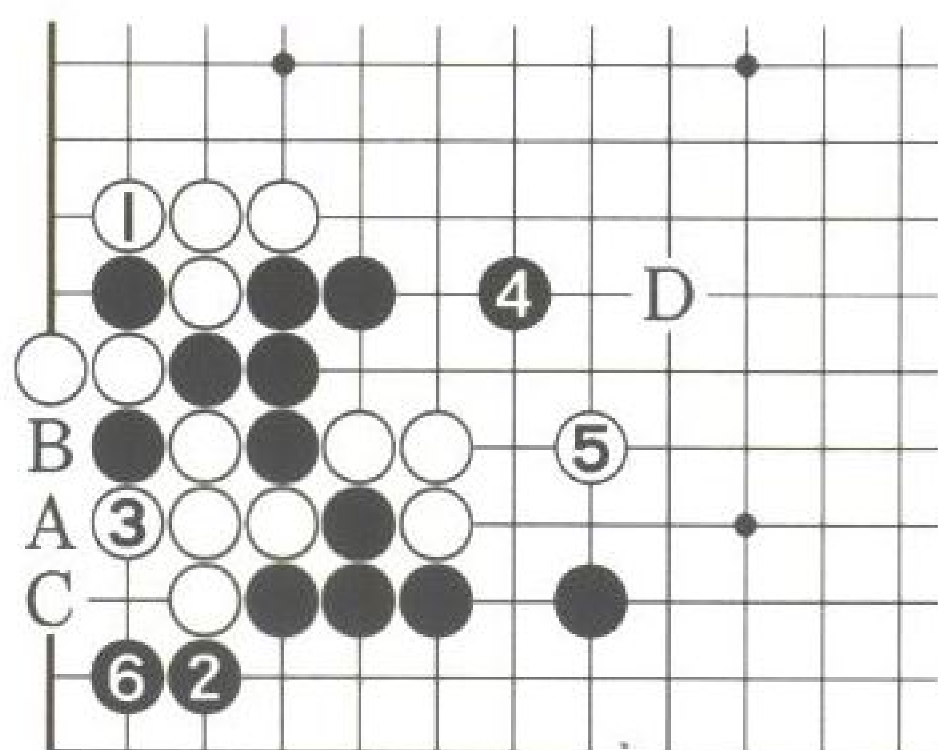
백10으로 잡으면 흑11의 곳이 서로간의 요소.
백12를 생략하면 흑A가 준엄하므로 12·14로 받는 정도일 때 흑15까지로 정비해 중앙 백일단의 공격을 노린다.



12도

12도 (변화)

백1로 한번 밀고 나서 잡는 것은 좌변에서는 득일지 모르나 중앙이 더욱 박약해진다.
흑4 이하 8까지 흑의 페이스임에는 변함없다.

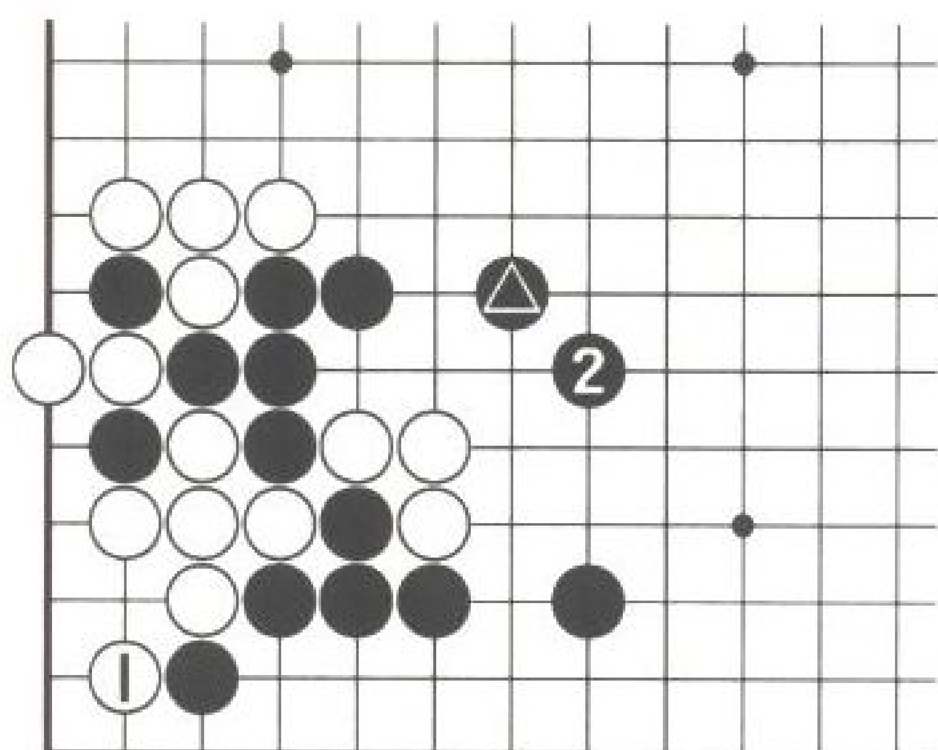


13도

13도 (변화)

백1쪽(11도 백10)으로 잡으면 흑2를 이용하고 4로 뛰어 중앙의 싸움은 흑이 유리하다.

백5로 달아나면 흑6이 실리로도 크며 계속해서 흑A, 백B, 흑C가 백의 근거를 빼앗는 호착. 이때 흑6은 D로 한번 더 뛰고 나서 둘 수도 있다.

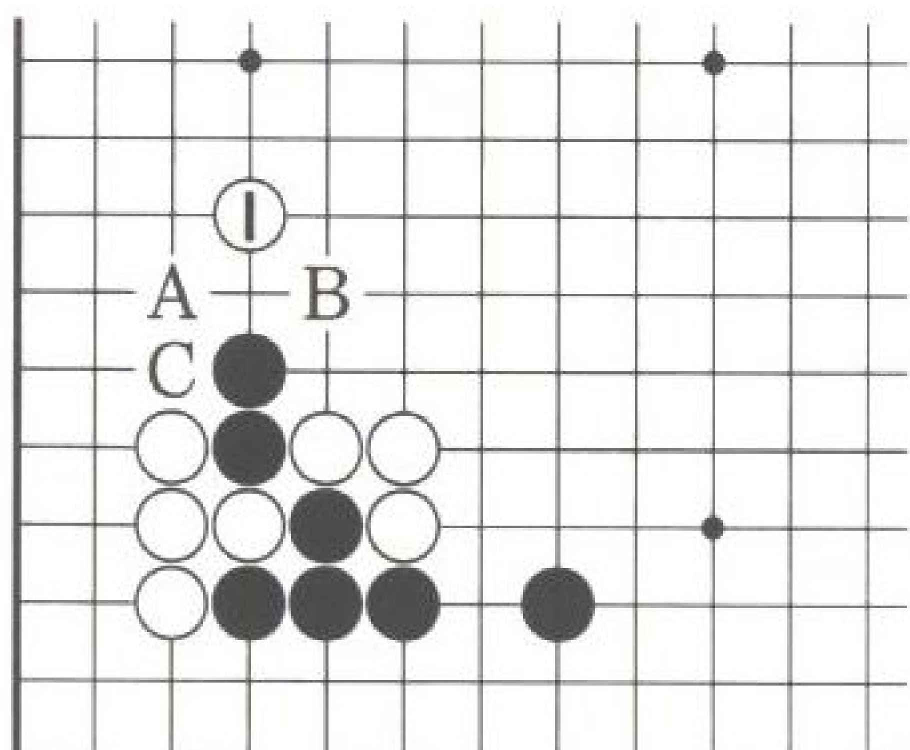


14도

14도 (변화)

▲에 백1로 귀를 돌보면 흑2의 씌움으로 백 석점을 제압한다.

이것도 흑이 충분하다.

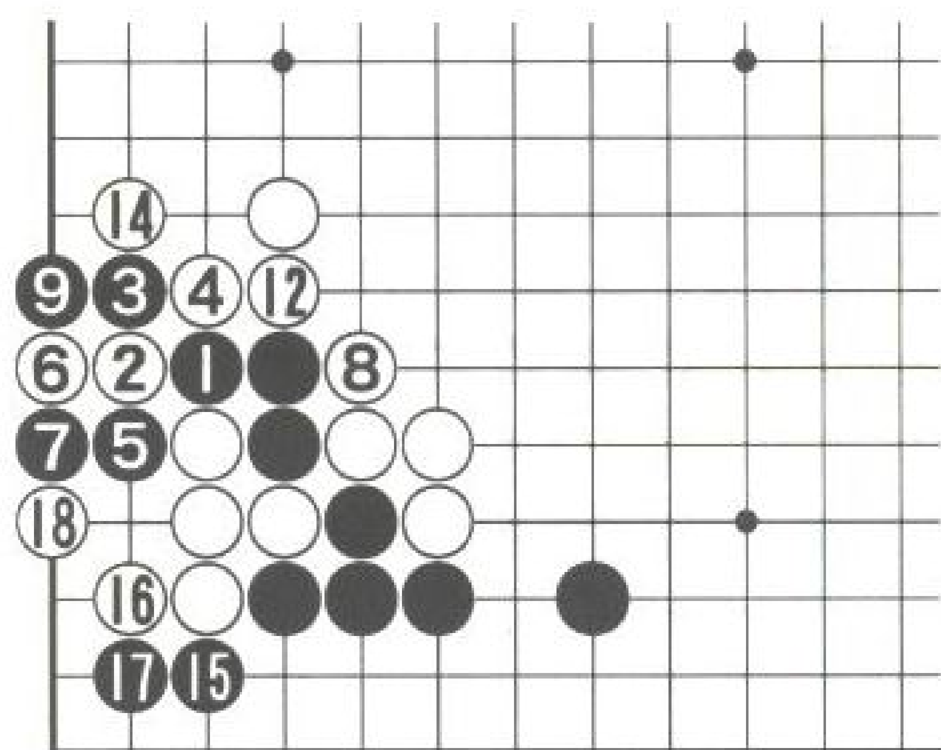


15도

15도 (참고)

최초 백A의 수로는 1로 육박하는 함정수도 있다.

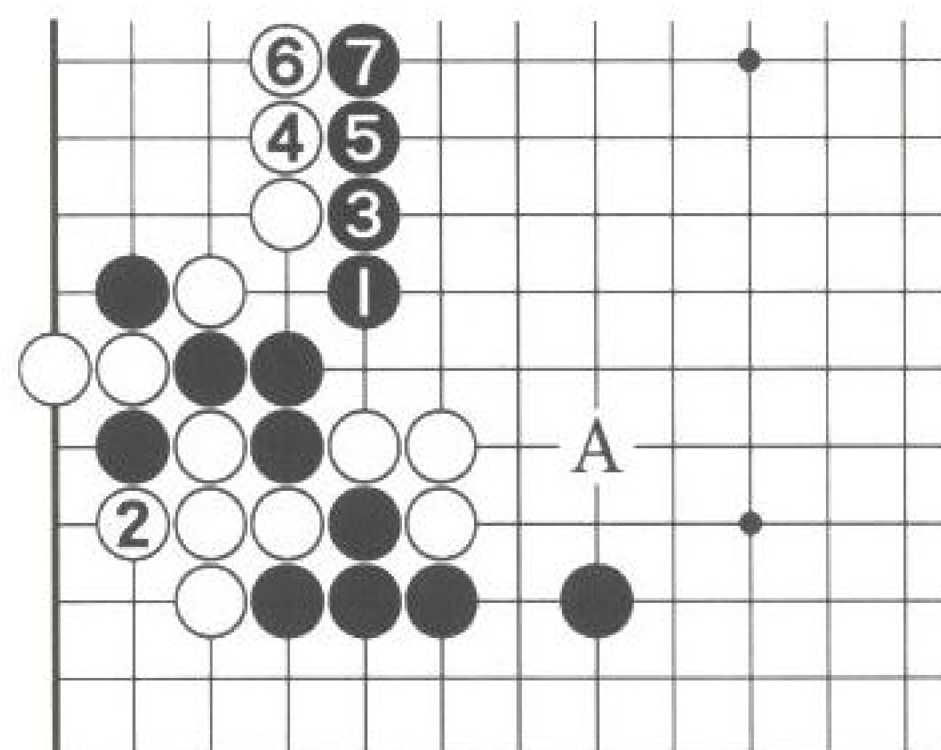
이것에는 어떻게 대처해야 할까? 흑B는 백C로 당할 꼴이다.



16도 ⑩⓭…②, ⓫…⑥

16도 (걸려듦)

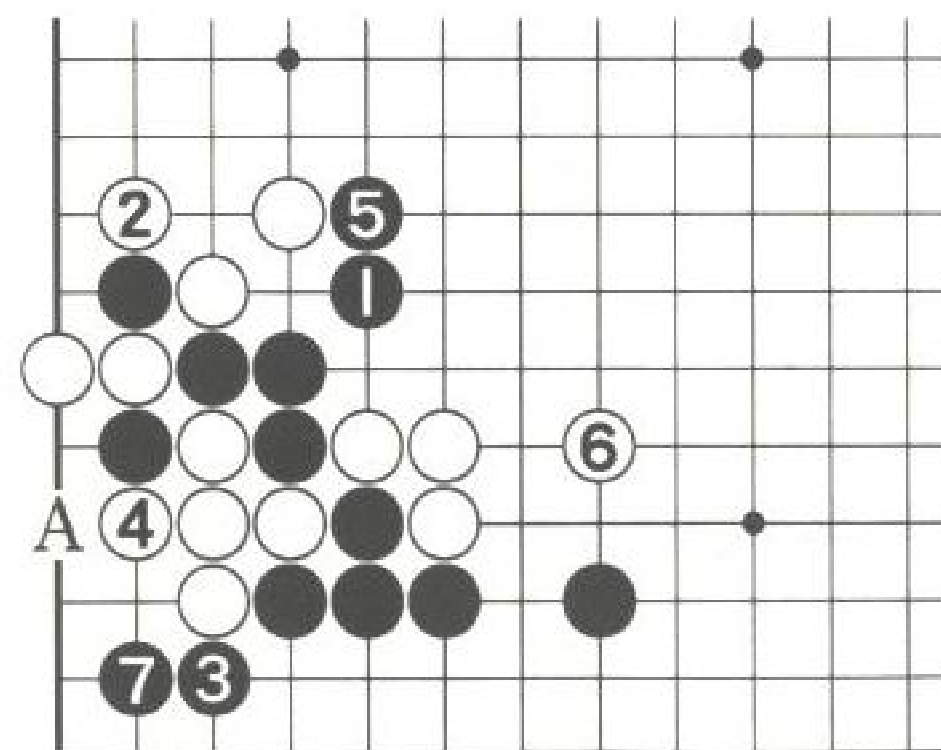
흑1에서 백6까지는 쌍방 정해코스 이후 흑7로 잡는 것은 장면도와 마찬가지로 함정코스이다. 백18까지 흑 궤멸.



17도

17도 (정착)

여기서도 흑1로 물러서는 것이 현명한 방향전환이다. 백2로 잡으면 흑3부터 쭉쭉 밀어붙여 중앙 백 석점을 한층 압박한다.
흑3으로는 직접 흑A로 공격할 수도 있다.



18도

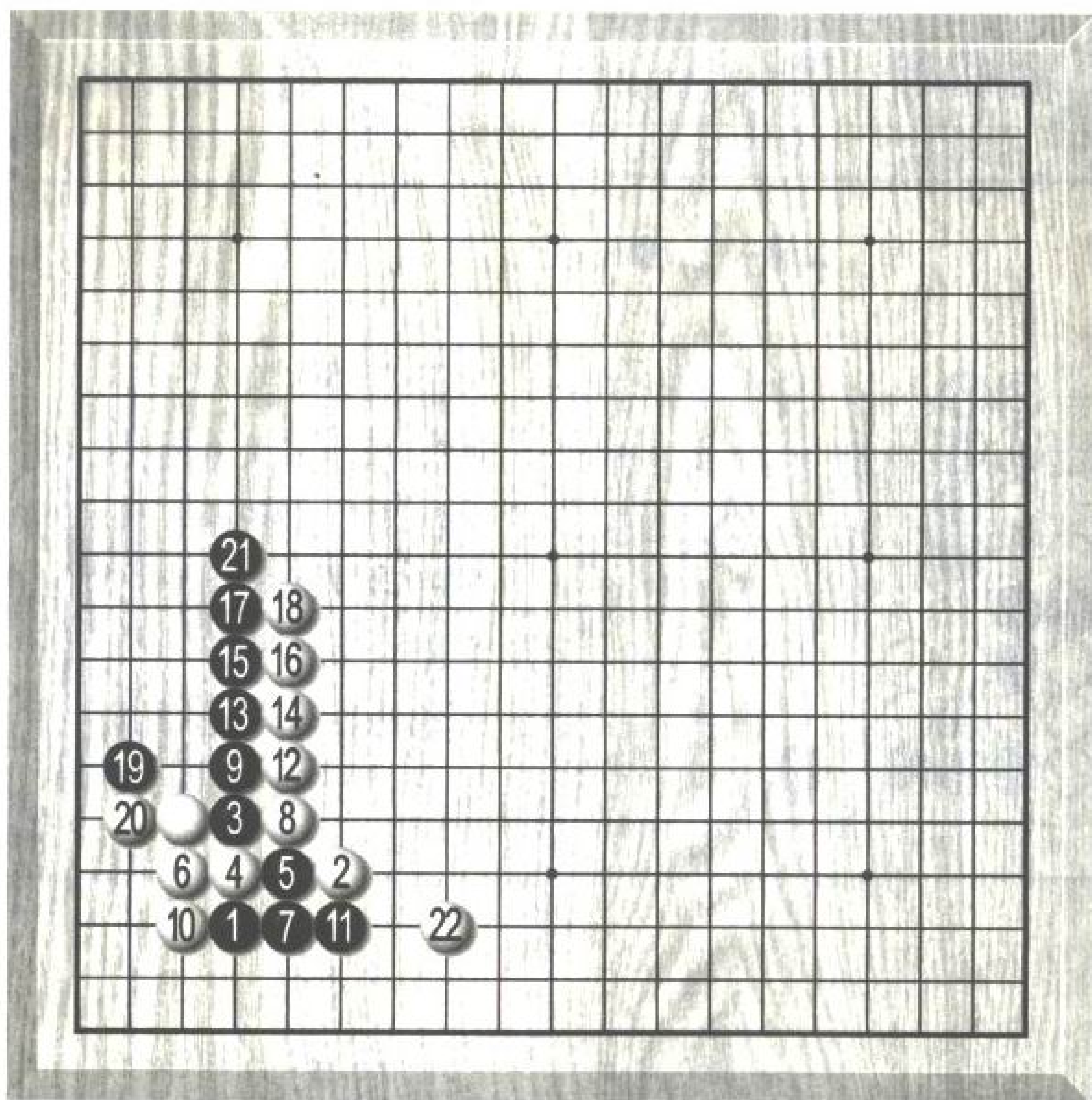
18도 (만족)

백2(17도 백2)라면 이번에도 흑3의 젖힘이다.
흑7이 큰 수로 13도와 같이 흑A부터의 수단이 후속 노림이 된다.

2형

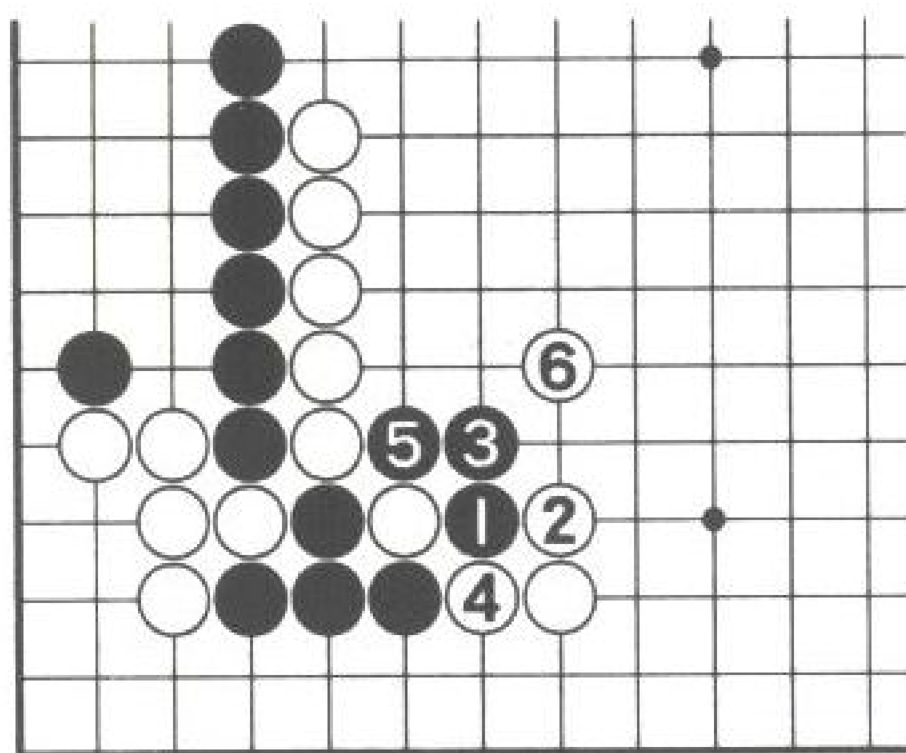
급박한 육박

● 흑차례



흑11때 백12부터 네 번을 쭉쭉 밀어붙인 것은 다음 백22의 급박한 육박을 내다본 사전공작.

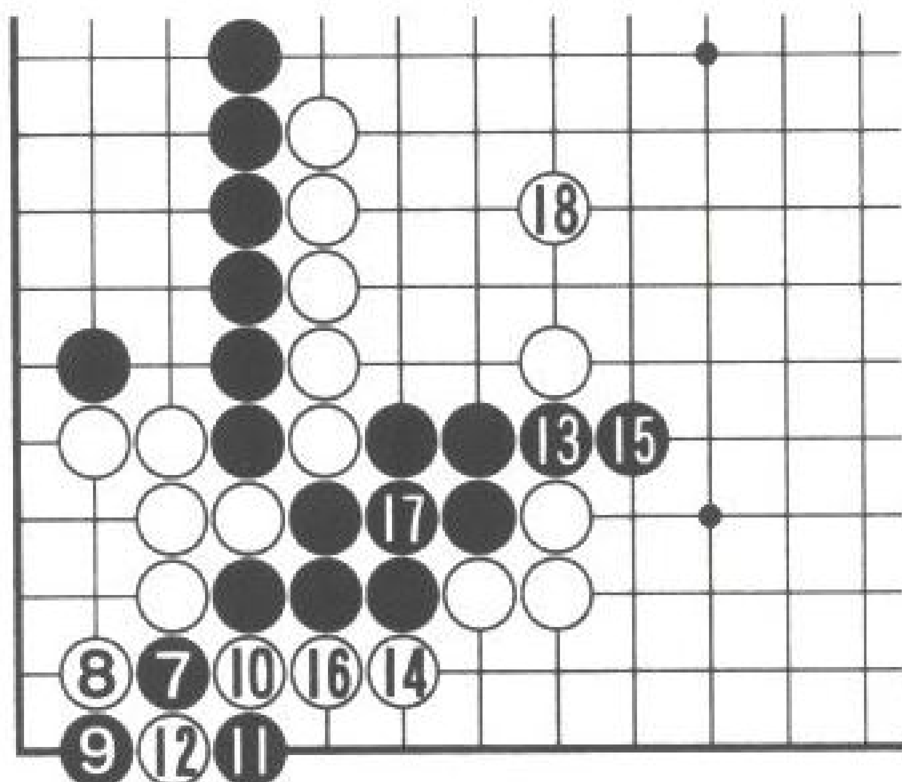
흑은 응수를 잘못하면 낭패를 보는데 비해 백은 상대가 정확히 응수해도 별로 피해를 입지 않는다. 함정수치고는 하나의 작전으로서 훌륭하게 통용되는 수법인 것이다. 완벽하게 퇴치하기 위해서는 수순이 중요하다.



1도

1도 (함정코스1)

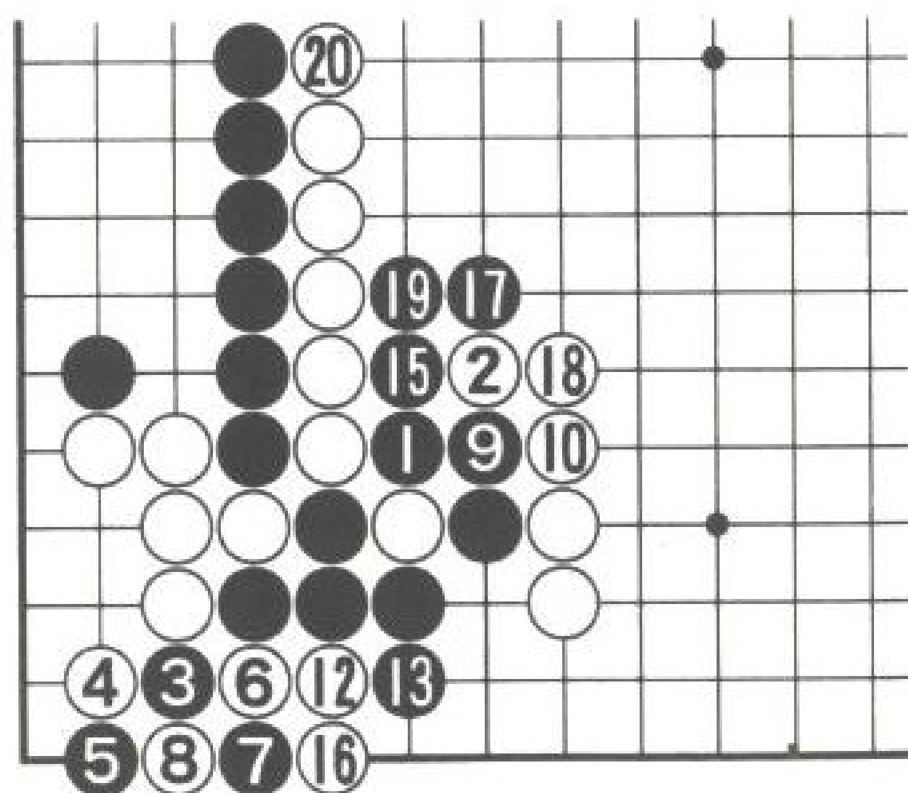
흑1·3이면 가볍게 바깥으로 진출되는 것 같지만 백2·4에서 6이 안성맞춤의 씌움.
흑의 의도는 뜻대로 이뤄지지 않는다.



2도

2도 (계속)

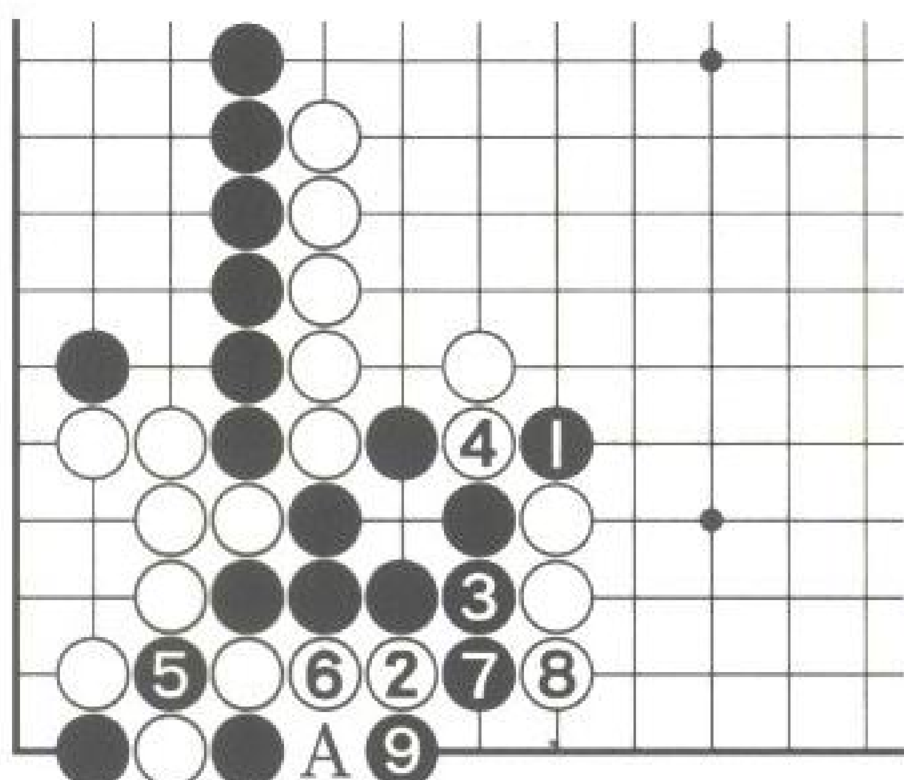
포위망을 직접 뚫는 수가 없고, 또 그냥 살지 못하는 흑은 11까지 귀의 백을 압박하며 패를 내는 것이 최선. 흑13쪽의 패감뿐인데 백은 불청하고 14의 붙임이 호착. 15까지 흑은 탈출은 성공했지만 똘똘 뭉친 꼴로 공격목표물로 전락했다.



3도 ⓫…❸, ⑭…⑧

3도 (함정코스2)

흑1(1도 흑3)로 따내는 것도 어설프다. 백2의 씌움으로 사정은 달라지지 않는 것. 흑3부터의 패감으로 탈출을 시도해도 이하 19까지 역시 달아나기에 급급한 모습. 수순중 흑9는 역시 악수로 백은 10으로 받아주고 다음에 12의 패감을 사용.

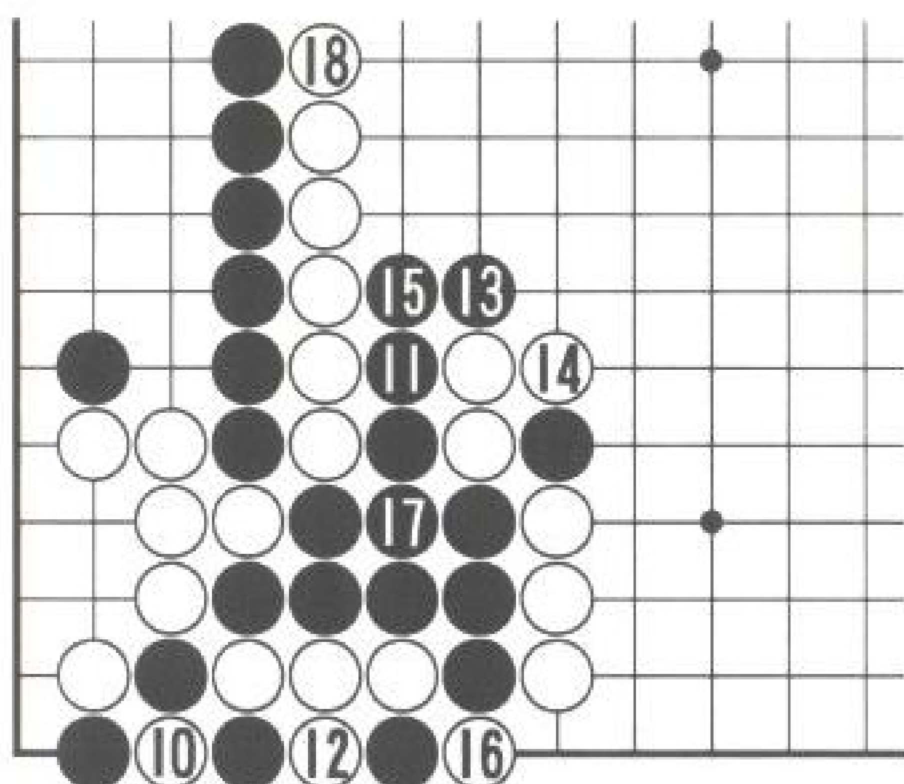


4도

4도 (조금 낫지만)

흑1(3도 흑9)로 젖히는 패감이 조금 낫다. 이것에는 백2의 붙임이 맥점(백2로 A는 흑4로 백의 불만)이며 흑3도 급소.

그러면 백4 이하 흑9까지는 필연의 진행인데—

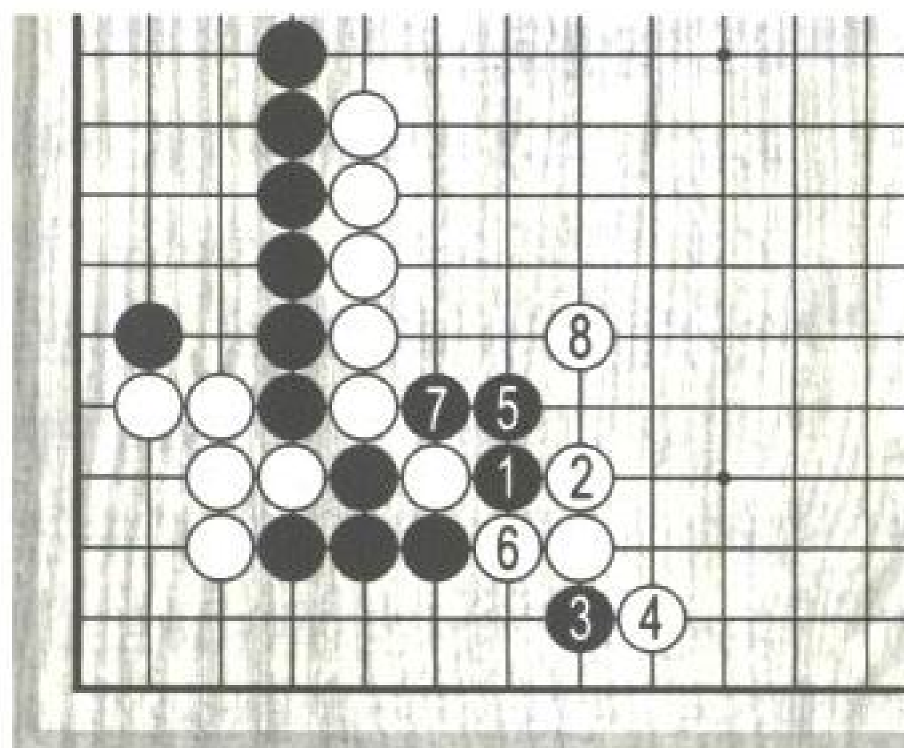


5도

5도 (계속)

백10으로 패를 따냈을 때 흑은 11의 패감이 유일하다.

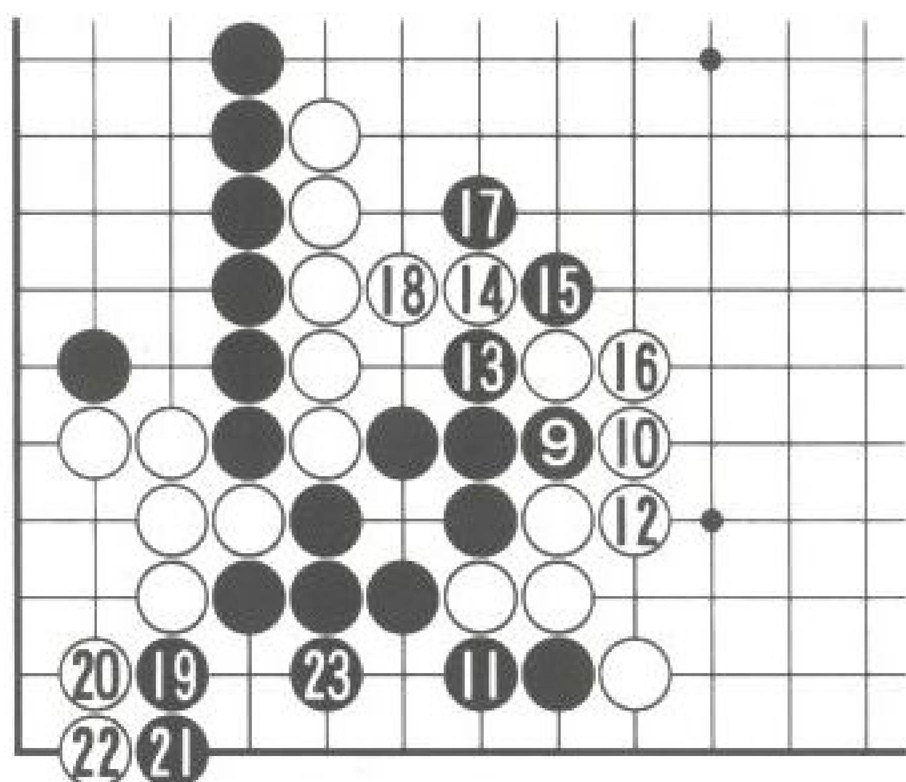
이하 백18까지의 진행은 어떤가. 흑은 3도의 최악의 사태는 모면했지만 1~2도의 함정코스와 비슷한 결과이다.



6도

6도 (퇴치)

위기를 타개하는 올바른 수단은 흑1, 백2때 흑3으로 붙여가는 수이다. 백4와 교환한 다음의 흑5가 수순의 묘. 백은 마찬가지로 6에서 8로 씌우겠지만—



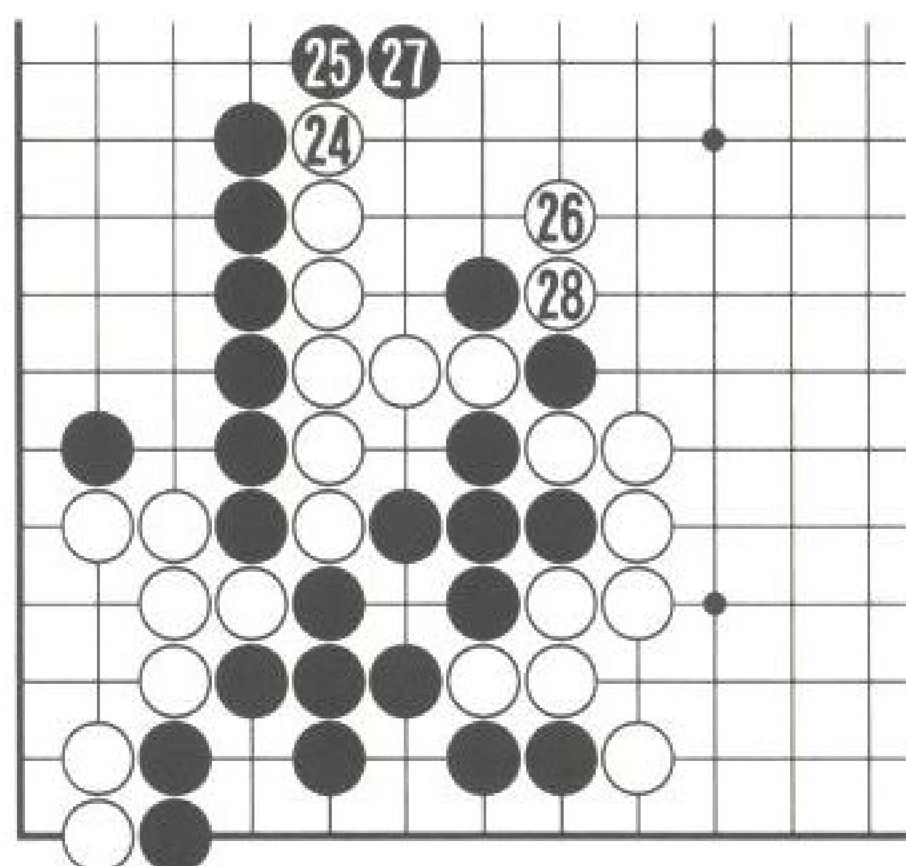
7도

7도 (계속)

흑9·11에 백12의 보강은 절대.

흑은 하변을 살기 전에 흑13~17로 우형을 강요하며 백의 외벽에 허점을 만드는 것이 기분 좋다.

이 진행이면 쌍방 호각의 갈림이다.

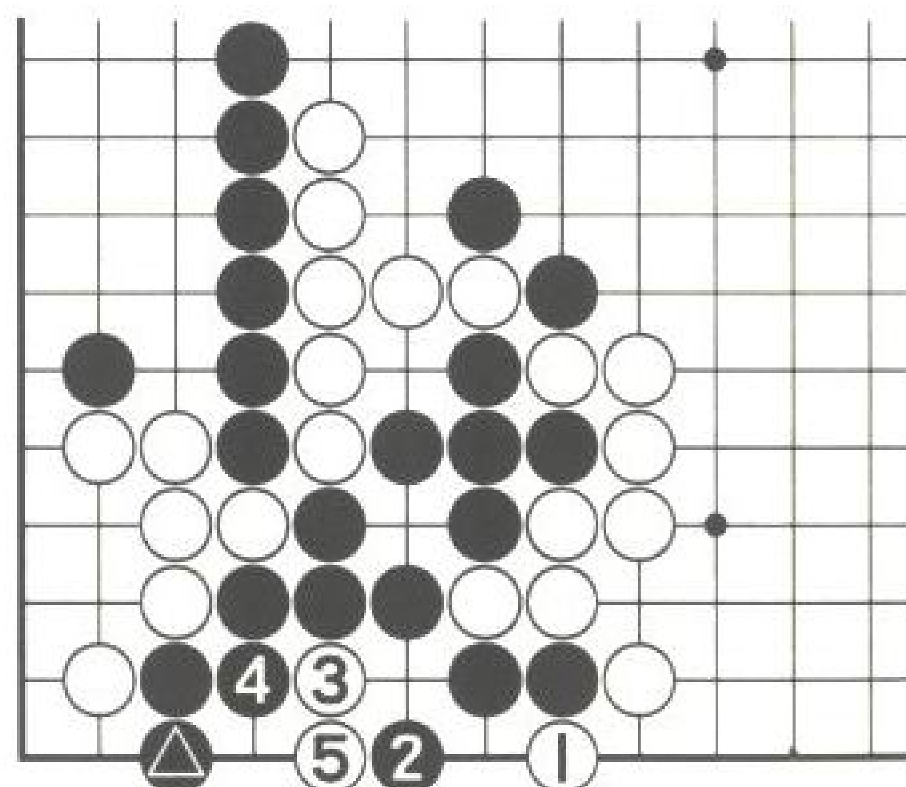


8도

8도 (그후)

전도 이후의 진행을 조금 추적해보면 백24에서 28까지로 되는 정도일 것이다.

백의 두터움이 대단하지만 흑에 비해 1수 많으므로 당연하다.

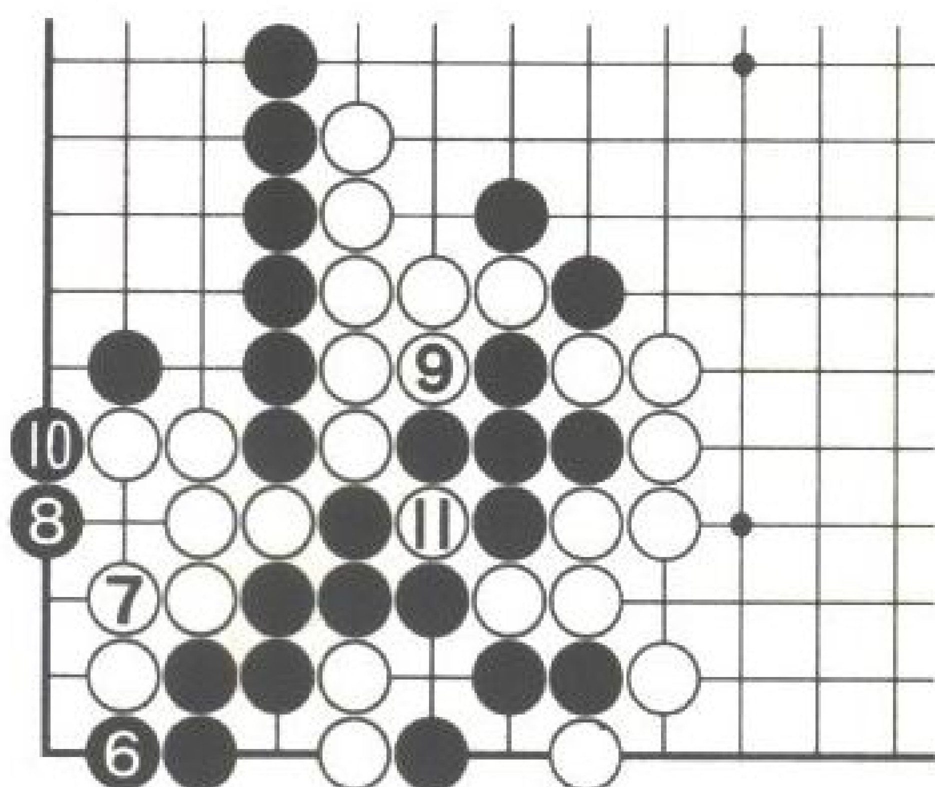


9도

9도 (변화)

▲로 내려서서 살자고 했을 때 백1(7도 백22)부터 잡으려고 덤비는 것은 무리이다.

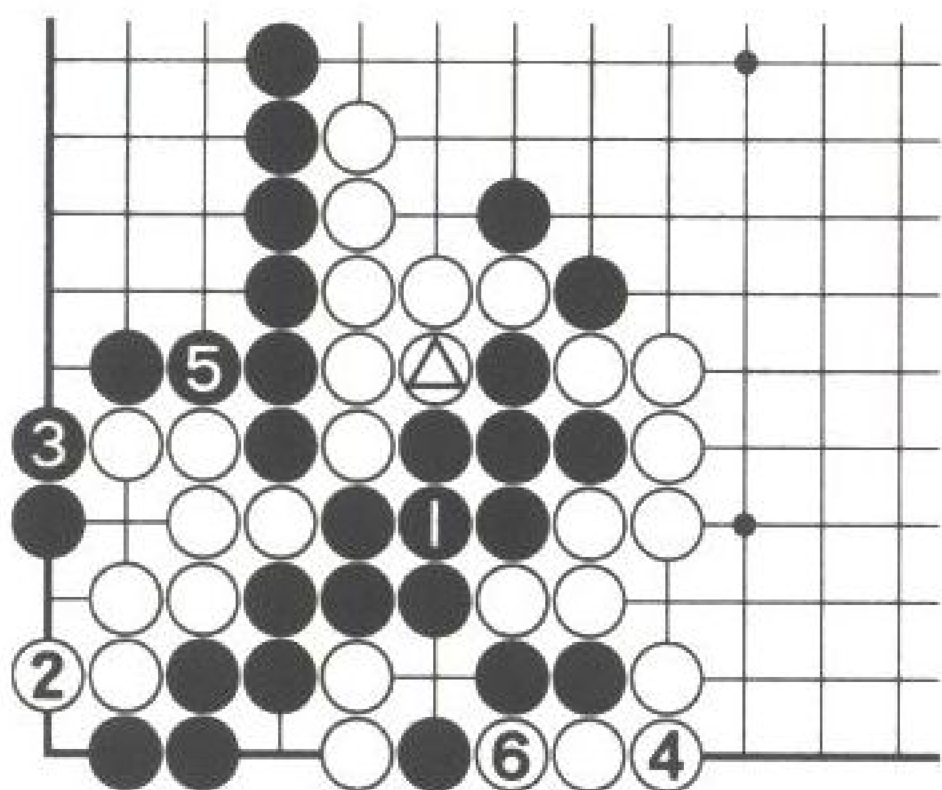
흑2로 호구잇고 백3으로 안형을 박탈하면 흑4가 좋은 응수이다.


10도

10도 (계속)

흑6의 꼬부림이 수상전의 급소이며 백7에는 흑8의 치중.

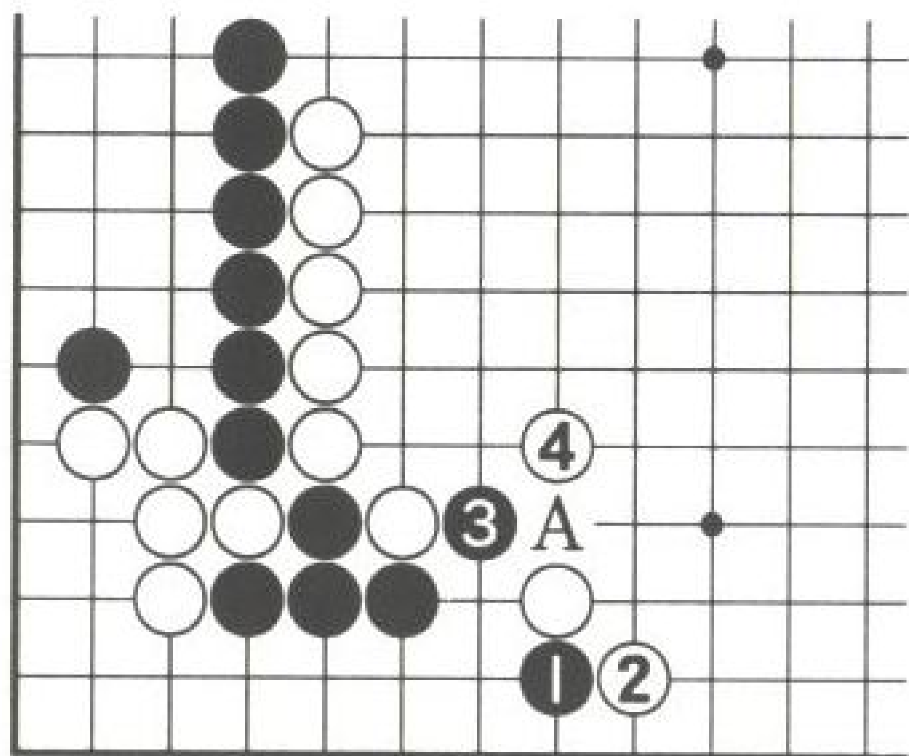
백9로 몰았을 때가 중요한데 대꾸하지 않고 흑10으로 귀를 잡는 것이 냉철한 판단이다. 백11의 따냄에는 손을 빼도 귀의 백은 잡혀 있다.


11도

11도 (대사건)

△로 몰았을 때 흑1(10도 흑10)로 이었다가는 대사건.

백2부터 수상전은 백의 승리로 뒤바뀌고 만다.



12도

12도 (수순착오)

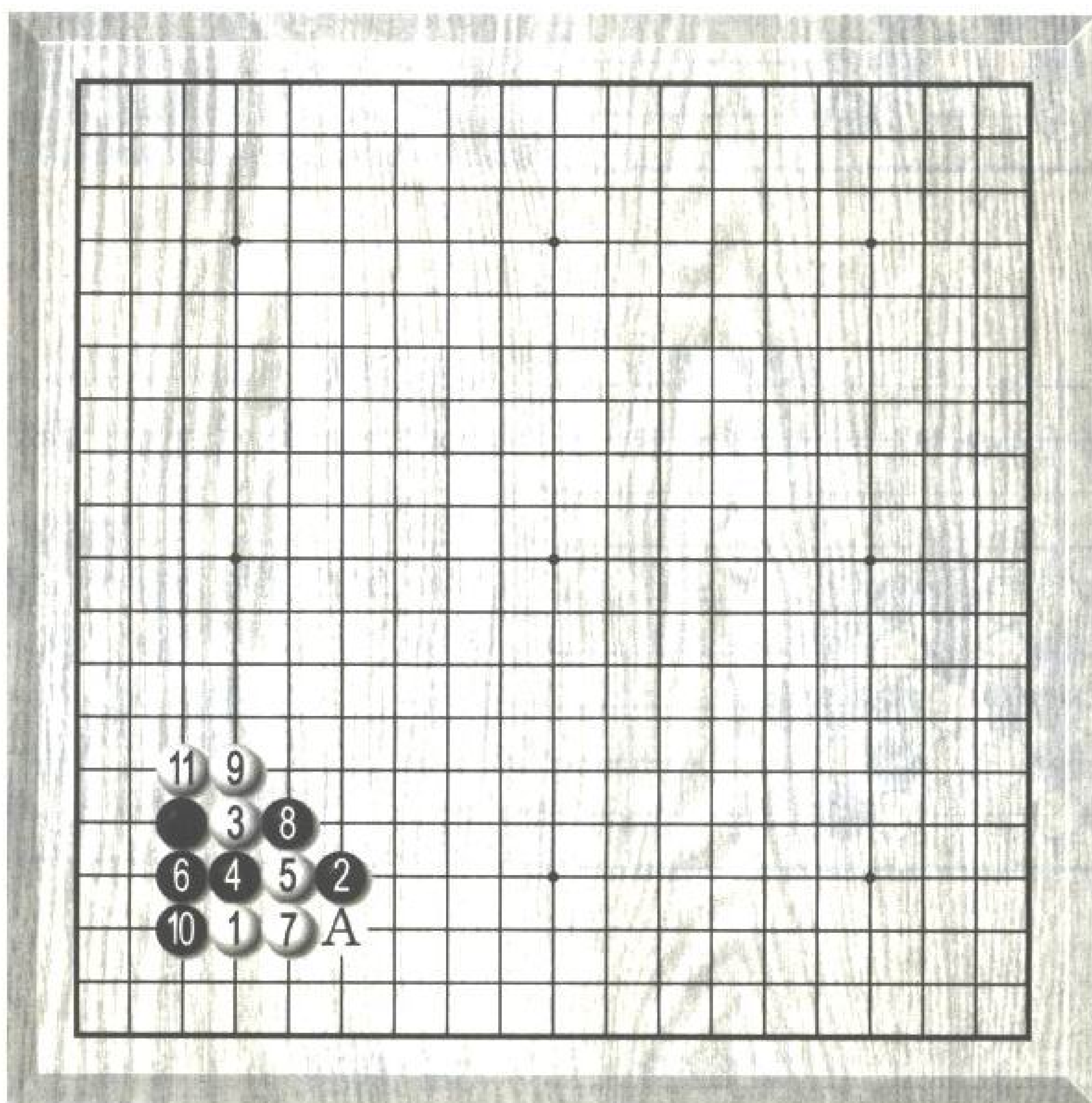
흑1에서 3은 수순착오이다. A가 아니라 백4로 씌우는 맥이 생기기 때문이다.

흑은 타개는 할 수 있지만 정해코스보다 손해를 보게 된다.

3형

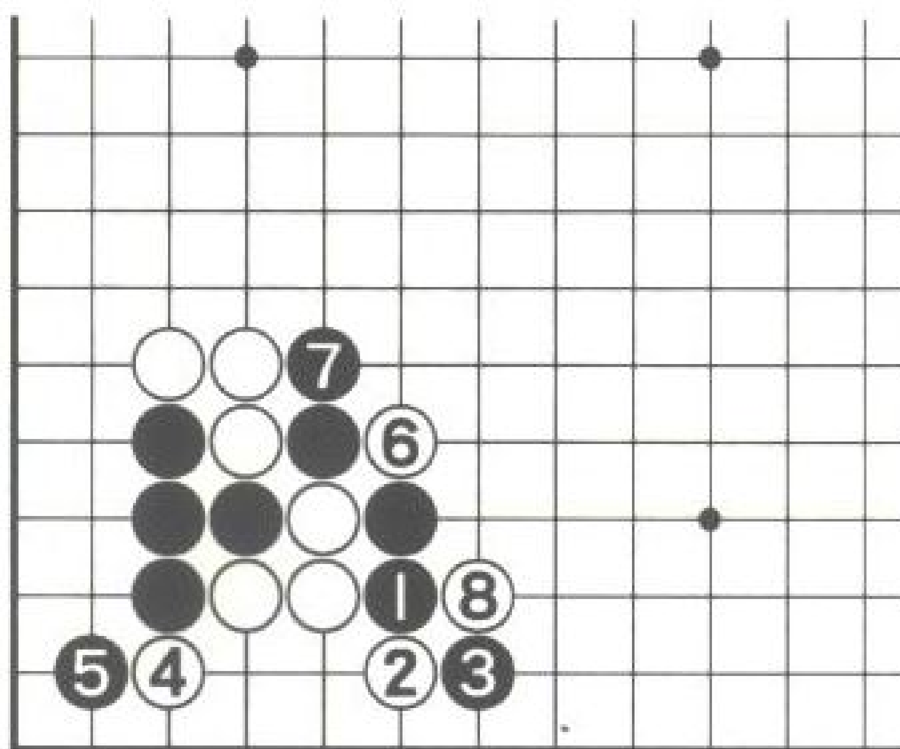
강인한 막음

● 흑차례



대사에서의 함정수법은 먼저 씌운 쪽에서만 시도할 수 있는 건 아니다. 이번에는 거꾸로 걸쳐들어간 백쪽에서 함정모션을 취해 왔다.

A에 밀지 않은 백11의 막음이 실로 강인하다. 하변 백 석점이 상당히 허약해 보이지만 혹은 축이 불리한 상황에서는 특별히 주의를 기울여야 하는 함정수이다.

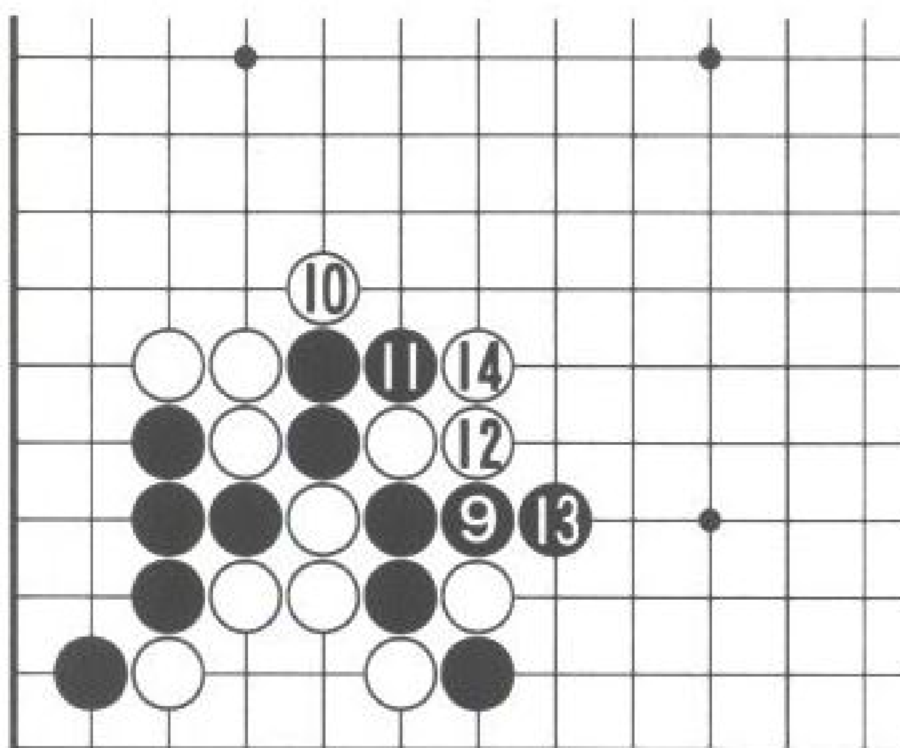


1도

1도 (함정코스)

백이 응수를 생략했다고 해서 다짜고짜 흑1로 응징하려 드는 것은 마음만 앞선 수.

백2·4로 양쪽을 젖힌 다음 백6·8로 끊는 수가 성립하는 것.

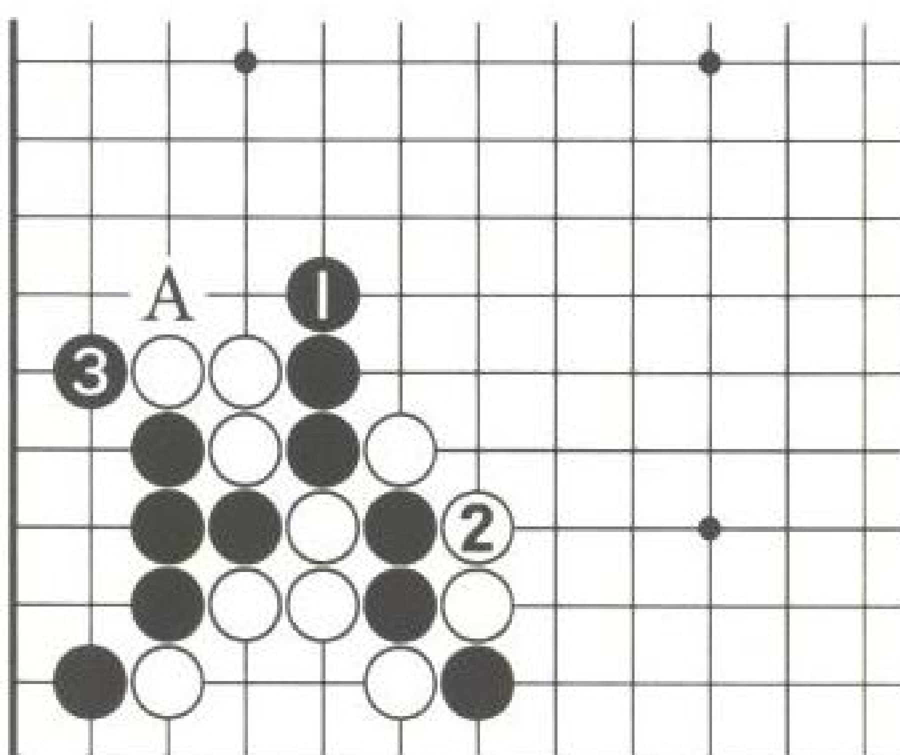


2도

2도 (계속)

흑9로 나가면 백10으로 몰아서 축이 된다.

보기 좋게 백의 술수에 걸려들고 말았다.

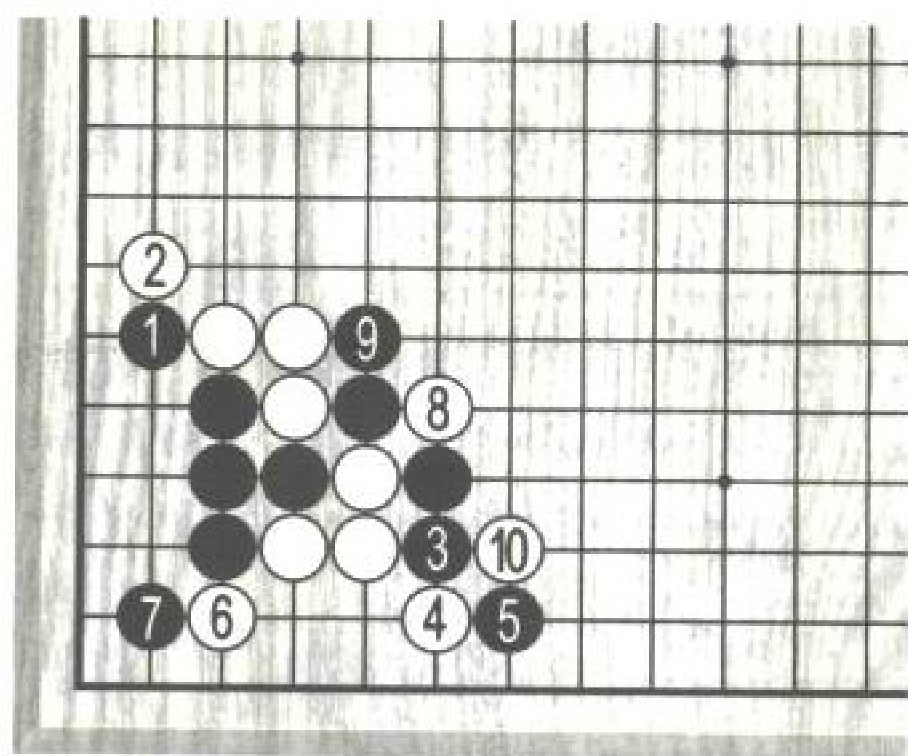


3도

3도 (불만)

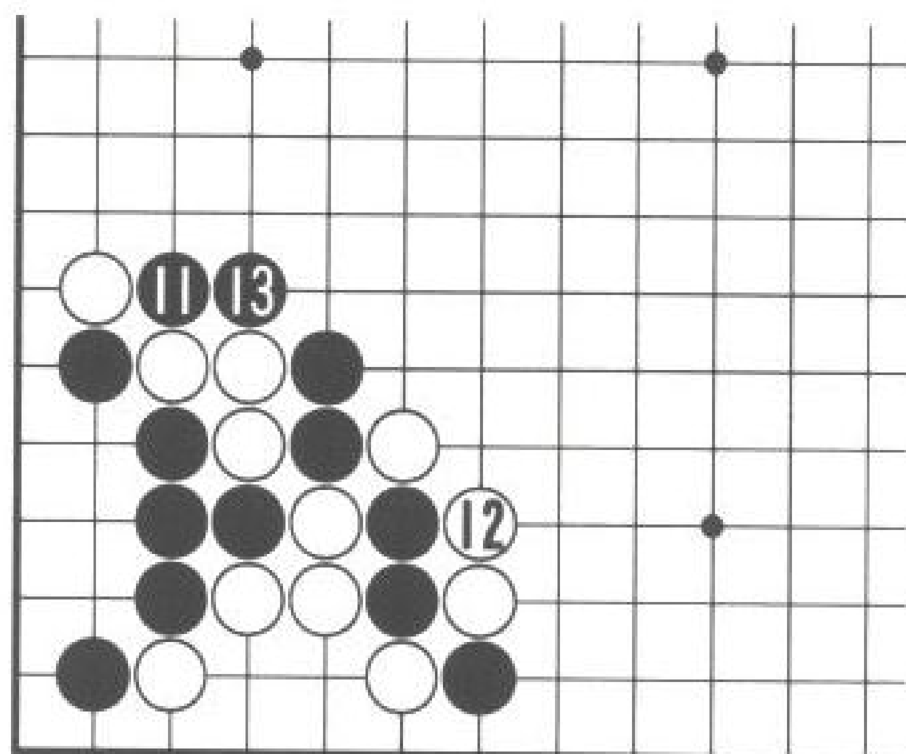
이 상황에 이르렀다면 흑1(2도 흑9)로 뻗어 축을 방비하는 게 그나마 최선이다.

그러나 백2로 따낸 모습이 두터우며, 흑3으로 젖히더라도 좌변 백 석 점은 A로 움직이는 맛이 남아 있어 흑이 불만이다.


4도

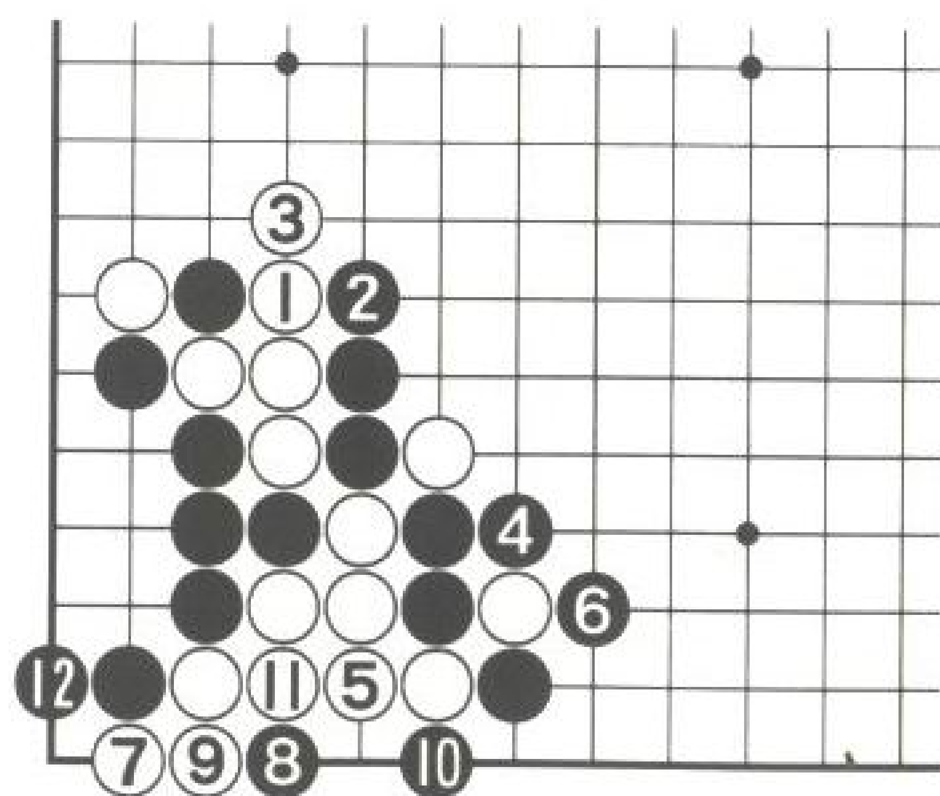
4도 (퇴치1)

올바른 응수는 흑3으로 막기 전에 먼저 흑1로 젖히는 수이다.
백2와 교환한 것이 나중에 효과를 발휘한다. 백4부터 같은 식으로 공격해오면–


5도

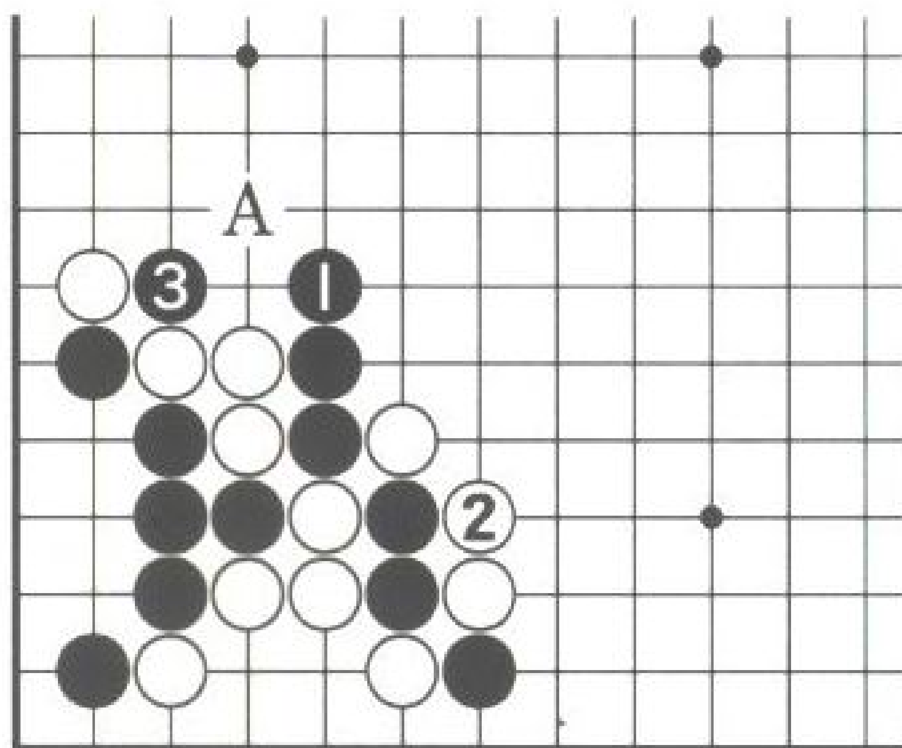
5도 (계속)

전도에 이어 흑11의 끊음이 실로 날카로운 맥점이다.
백12, 흑13으로 각자 따낸 갈림은 흑이 유리하다.


6도

6도 (변화)

흑의 끊음에 백1(5도 백12)로 달아날 수는 없다.
흑4·6으로 따내는 수순을 얻고 백7의 젖힘에는 흑8의 치중이 호수로 이하 12까지 백이 찌부러진다.

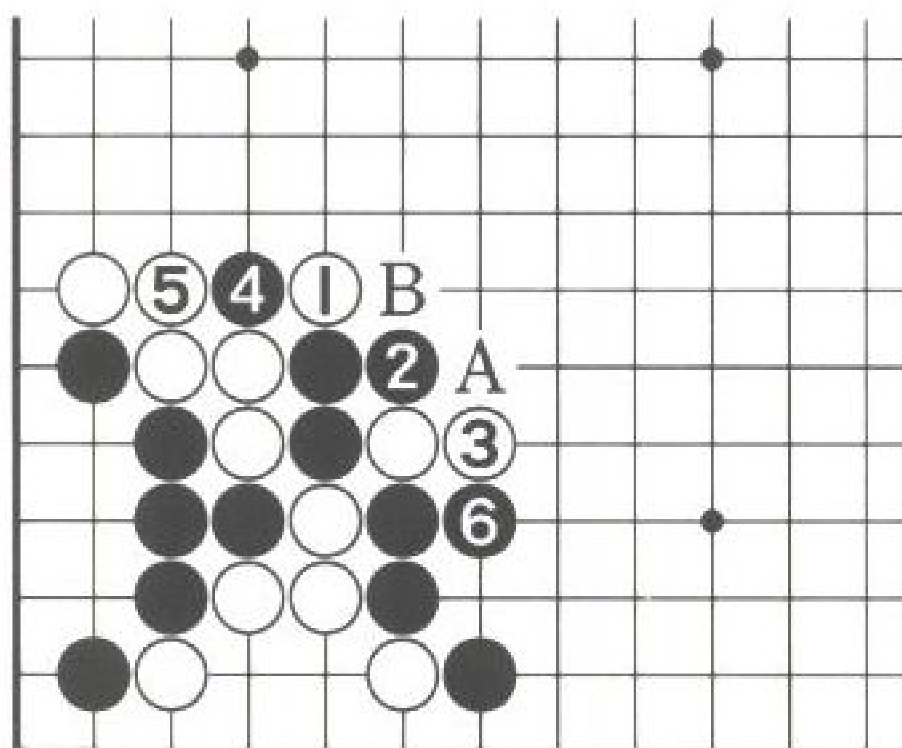


7도

7도 (주의)

끊어가는 맥을 모른 채 흑1(5도 흑11)로 뻗는 것은 느슨하다.

백2에 흑3이면 역시 백 석점은 잡지만 백A가 절대선수. 축머리나 패감으로 활용 당할 여지를 남긴 만큼 감점이다.

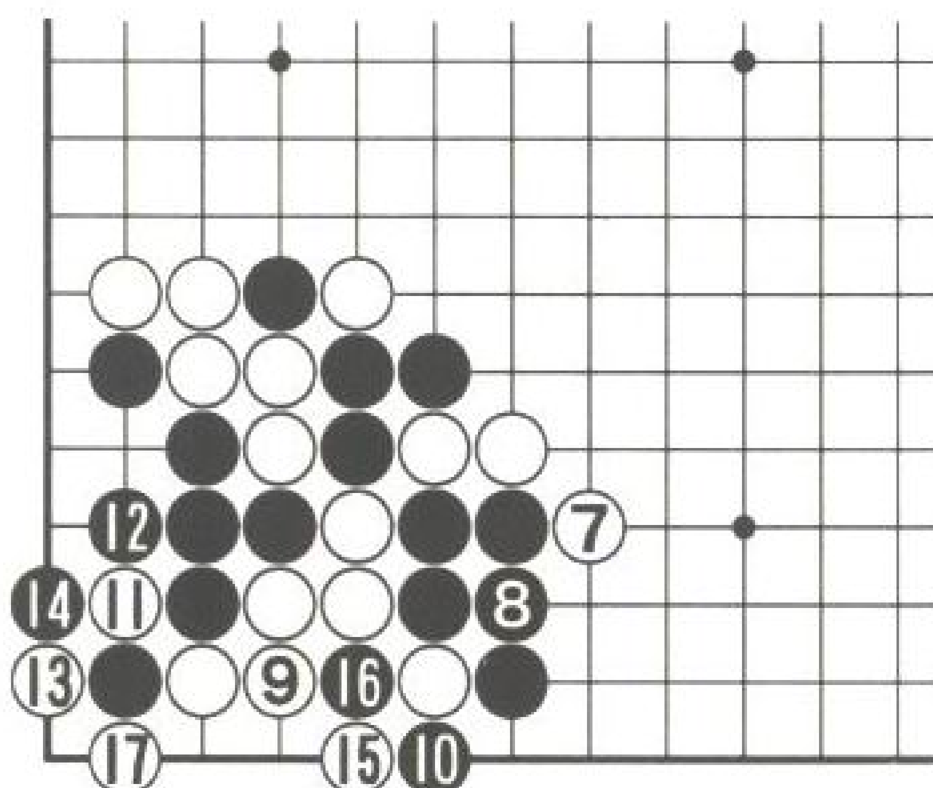


8도

8도 (변화)

백1(4도 백10)로 몰고 나서 3으로 나가는 복잡한 변화의 대비책도 확실히 알아두어야 한다.

이때에는 흑4의 끊음에서 6으로 타이트하게 받는 것이 백A와 백B의 축을 모두 방어하는 호착이 된다.

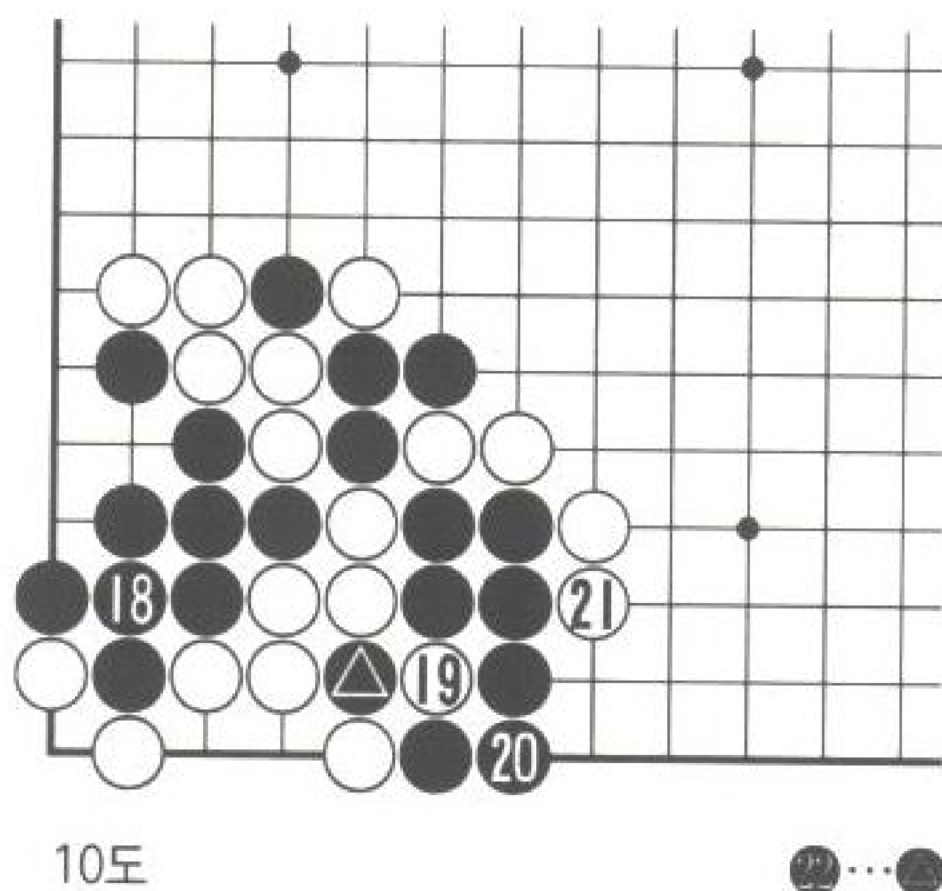


9도

9도 (계속)

계속해서 백은 9로 잇고 11로 끊어가는 것이 끈질긴 저항.

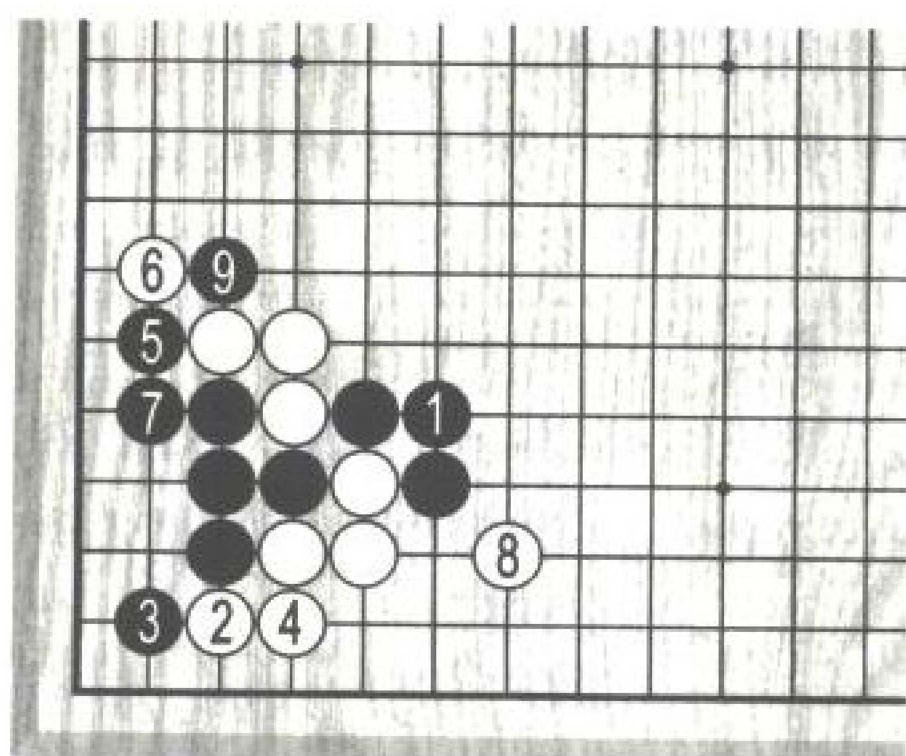
흑12에 백13~17로 이쪽 저쪽 바삐 움직인 결과 패의 형태를 만들었다. 과연 백은 양패로 살게 되는 것일까?



10도

10도 (계속)

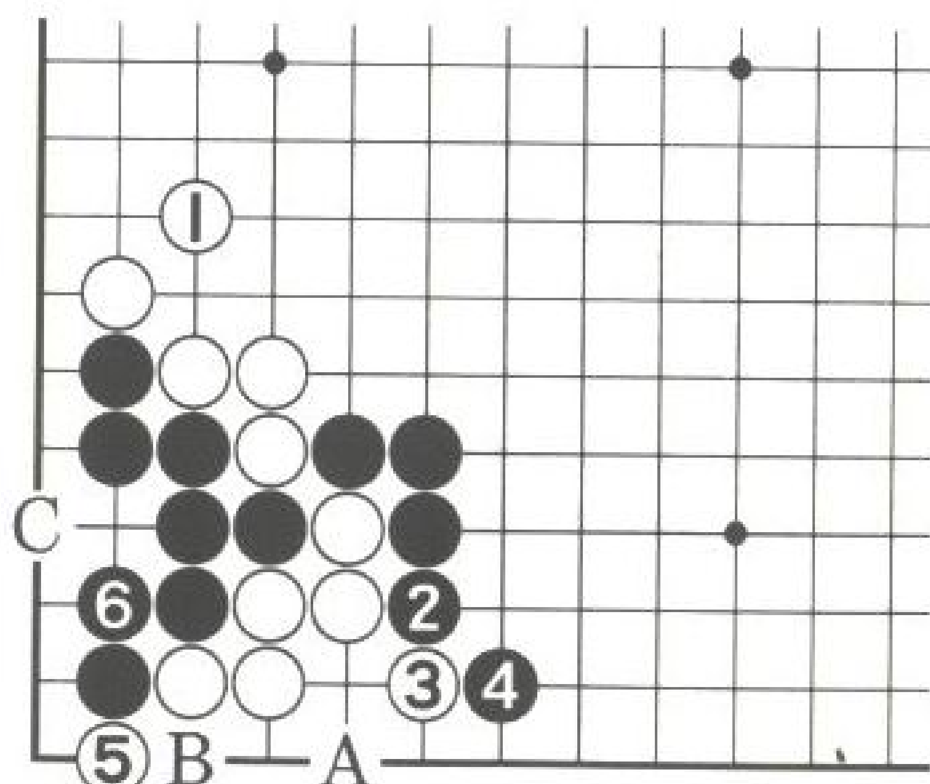
흑은 18쪽을 잇는 것이 좋다. 결국 흑22까지 이 공방은 패. 그렇지만 흑은 먼저 따낼 차례일 뿐만 아니라 1수 늘어진 패이므로 우세는 요지부동이다.



11도

11도 (퇴치2)

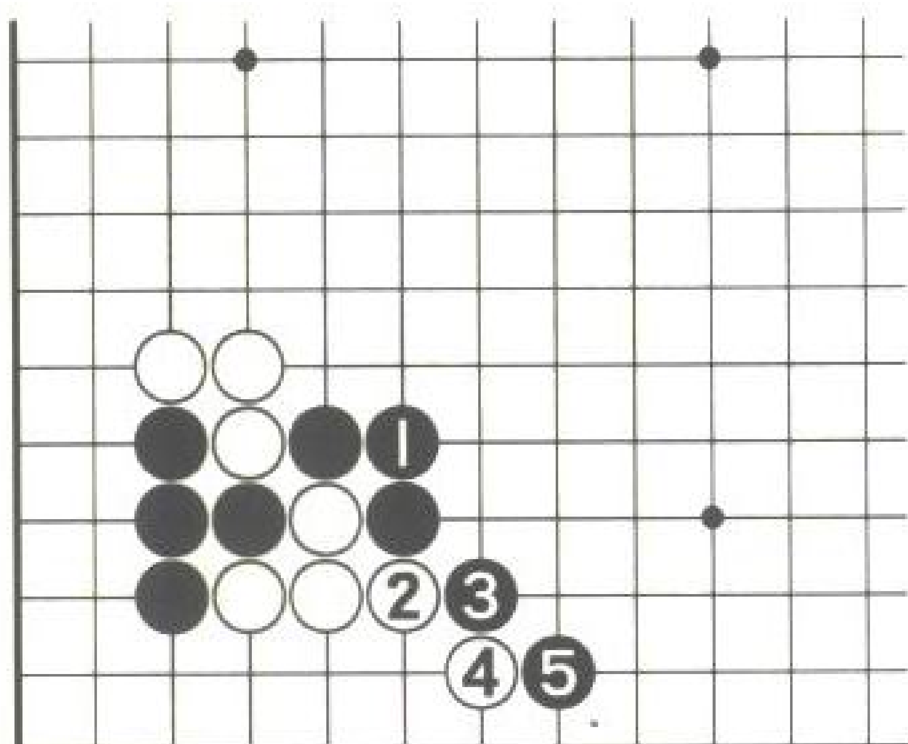
복잡한 변화에 자신이 없다면 흑1로 잇는 간명한 퇴치법을 권한다. 백2·4로 젖혀이으면 흑도 5·7로 젖혀이어 백8이면 흑9의 끊음까지.



12도

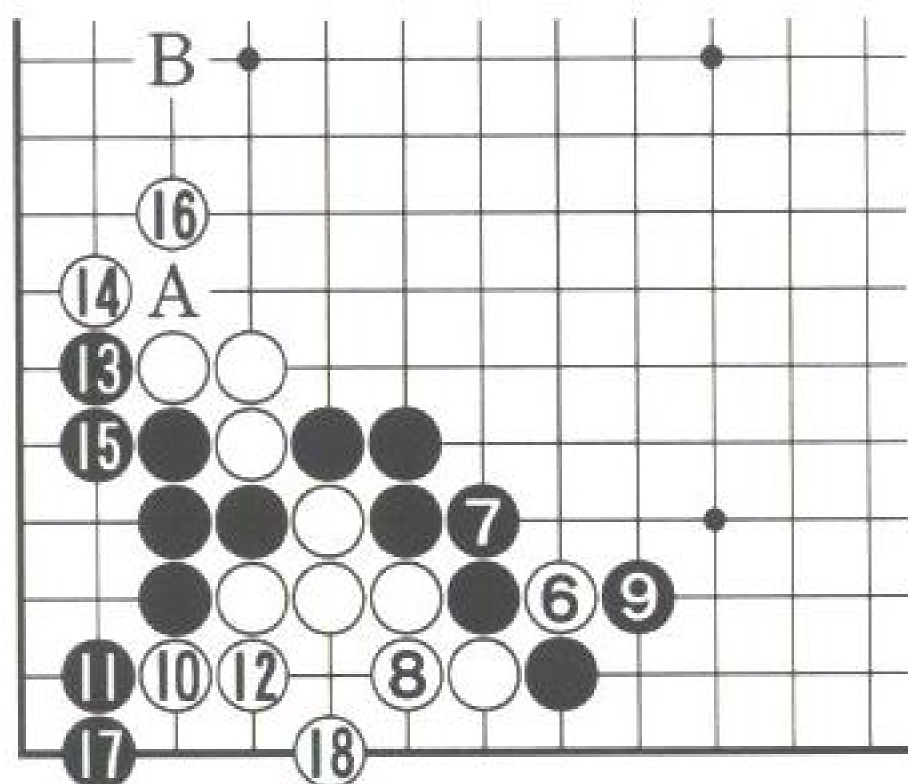
12도 (변화)

백1쪽(11도 백8)을 보강하는 것은 흑2·4로 막혀 무사하지 못한다. 흑6 다음 백A에는 흑B로, 또 백C에는 흑A로 어느 것이 됐든 백이 죽는다.


13도

13도 (변화)

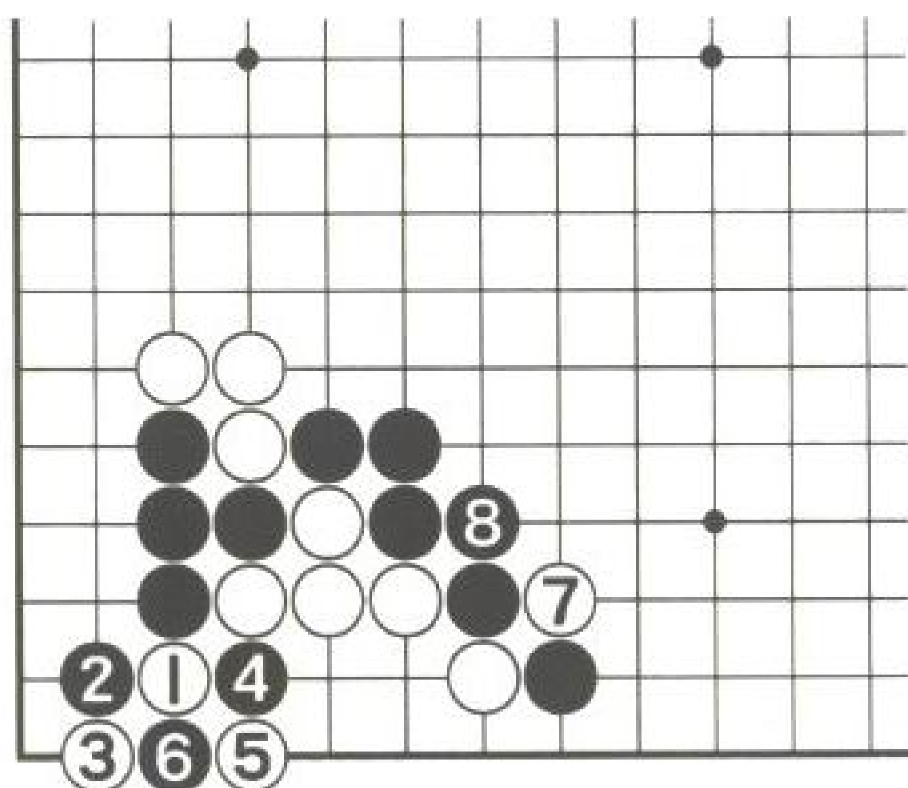
흑1에 백2라면 흑3으로 두드리고 백4에는 흑5의 이단젖힘이 강렬하다. 이후는 어떻게 변화해도 흑에게 불리한 그림은 나오지 않는다.



14도

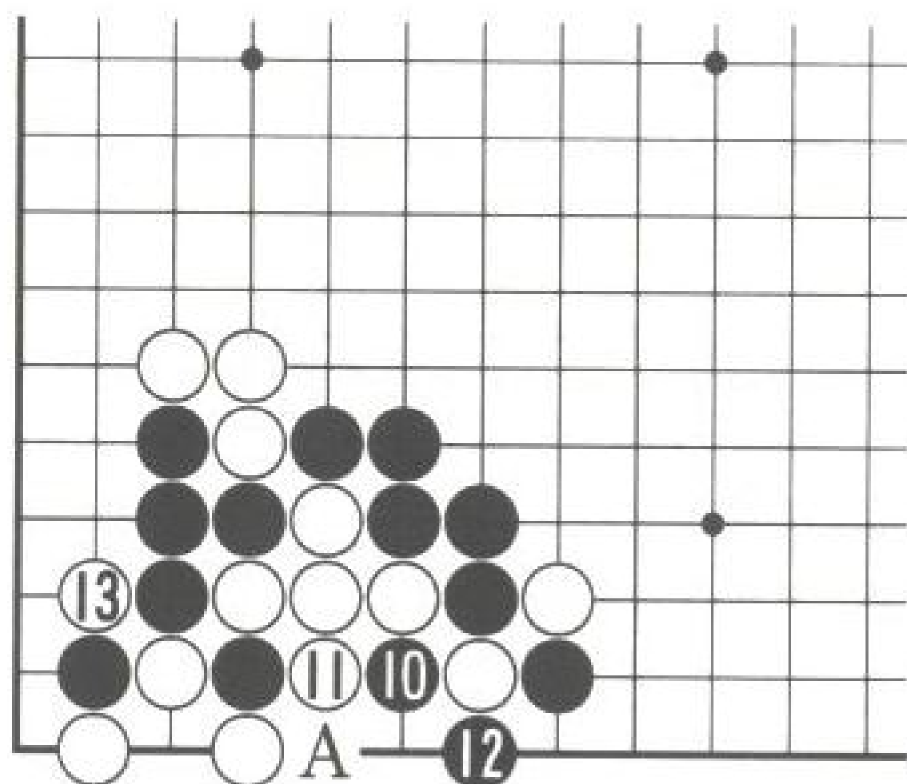
14도 (계속)

백6에서 8, 거기서 10·12로 젖혀이으면 흑도 13·15로 백의 단점을 강조하며 귀를 돌본다.
백16은 흑A의 끊음의 대비인데 흑17까지 삶. 백18 이후 흑B로 공격해서 충분하다.


15도 ⑨…①

15도 (주의)

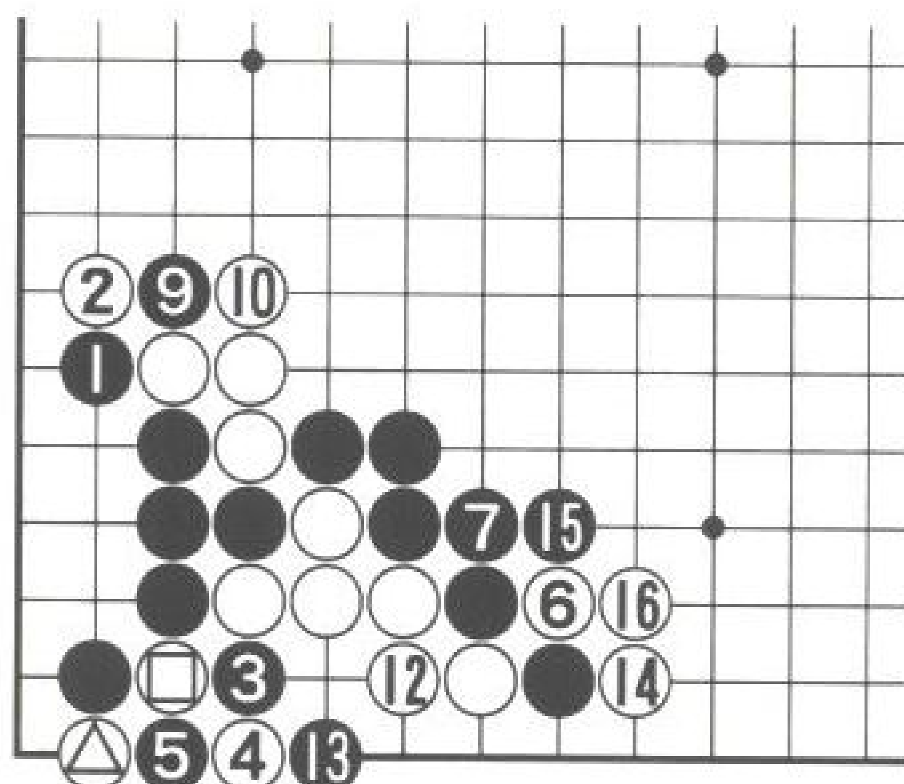
백1(14도 백6)에서 3·5로 버티는 강습은 잘 통하지 않는다. 하지만 백3에 곧장 흑4·6으로 패싸움을 결행해서는 도리어 흑이 낭패에 빠진다. 흑6때 백7이 자랑스런 패감으로 백9 다음 흑은 패감이 여의치 않다.


16도

16도 (계속)

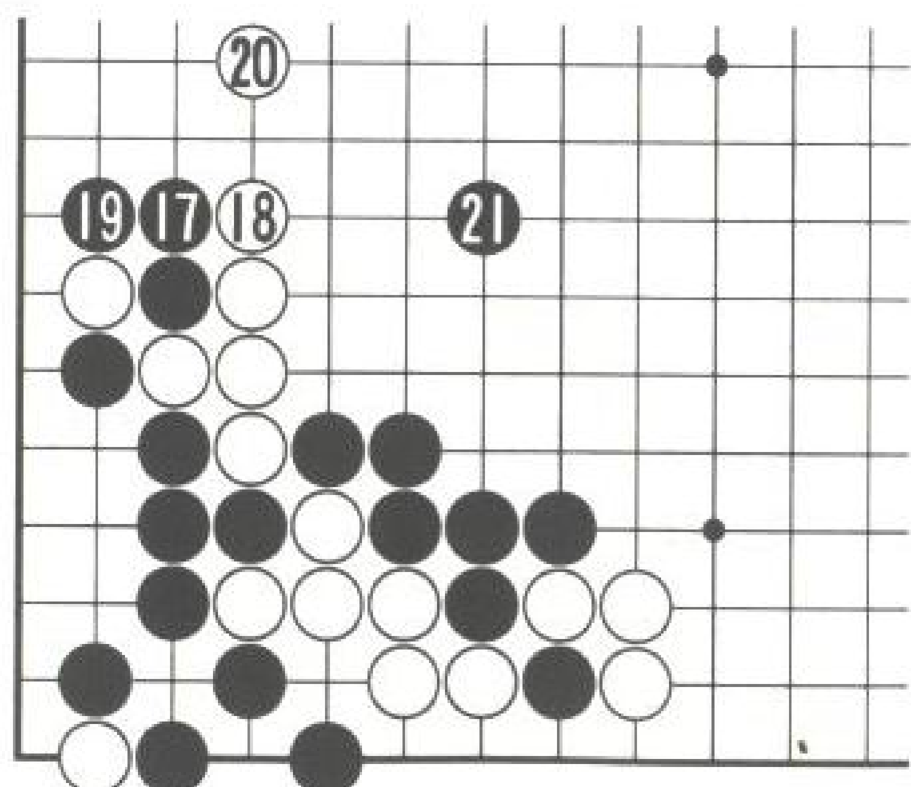
패감이 없어 흑10·12로 잡는 정도로는 백13까지 귀가 잡혀 말이 안 된다.

이후 흑A의 패도 패감이 없어서는 결행할 재간이 없다.


17도 ⑧…□, ⓫…❺

17도 (정착)

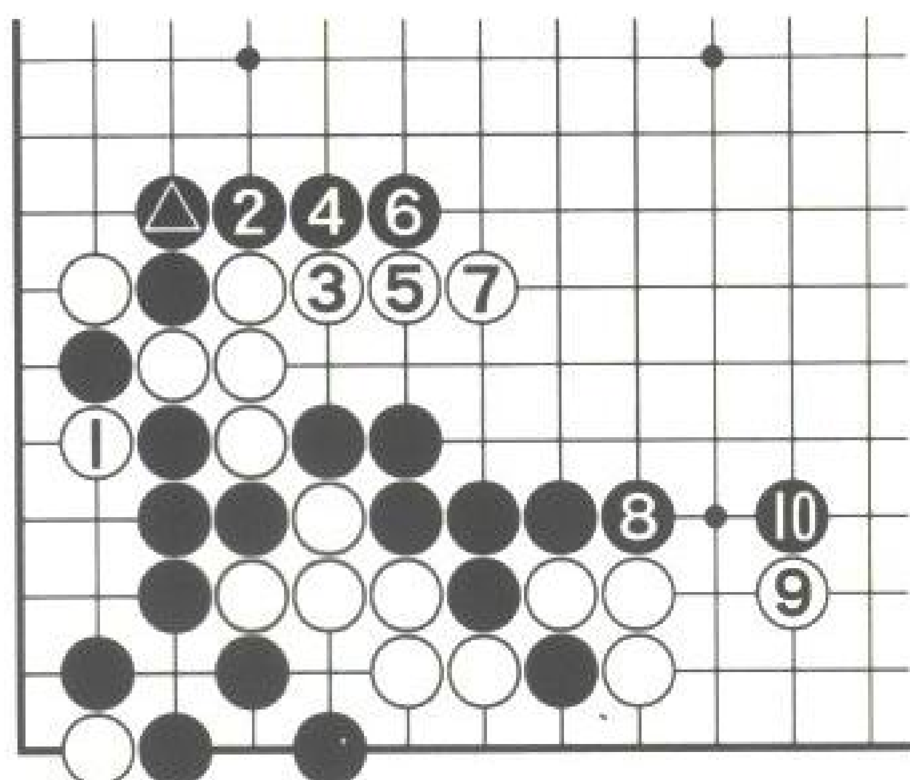
△의 도발에는 먼저 흑1로 젖혀두는 수가 긴요하다. 백2라면 그때 흑3·5의 패싸움. 흑1은 패감공작으로 흑9로 끊는 패감을 성립시켜 준다. 이번에는 거꾸로 백에게 패감이 없어 12로 굴복할 수밖에 없다. 당연히 흑은 13으로 해소.


18도

18도 (계속)

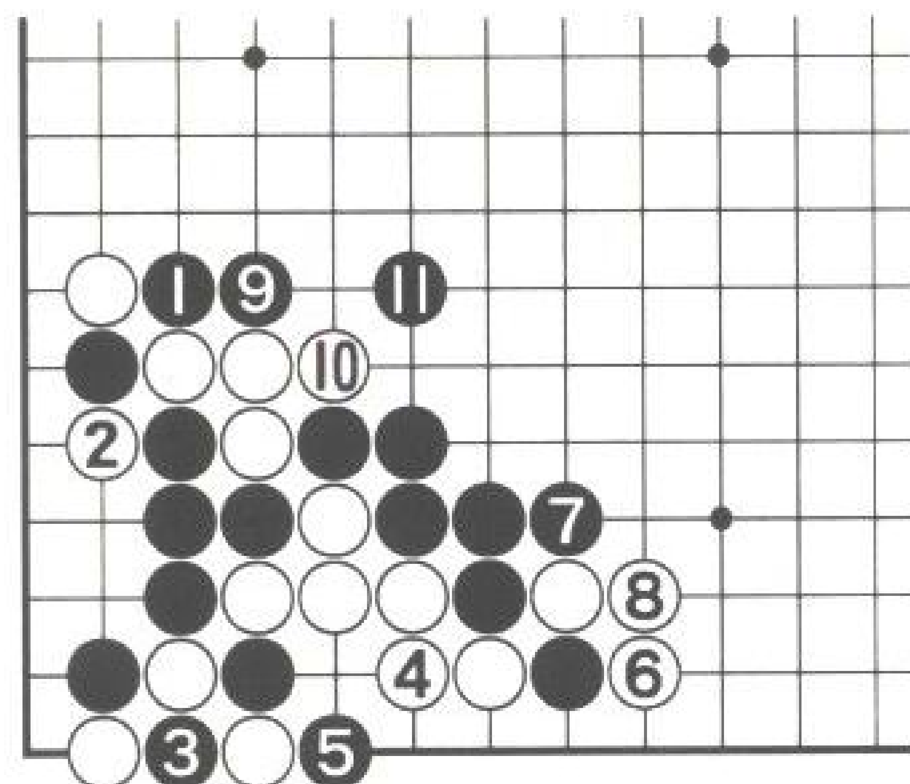
전도 이후 흑17로 나가는 수가 있는 것이 흑의 자랑이다.

백18이면 흑19로 벌어들인 실리가 커서 흑이 우세한 갈림이다.


19도

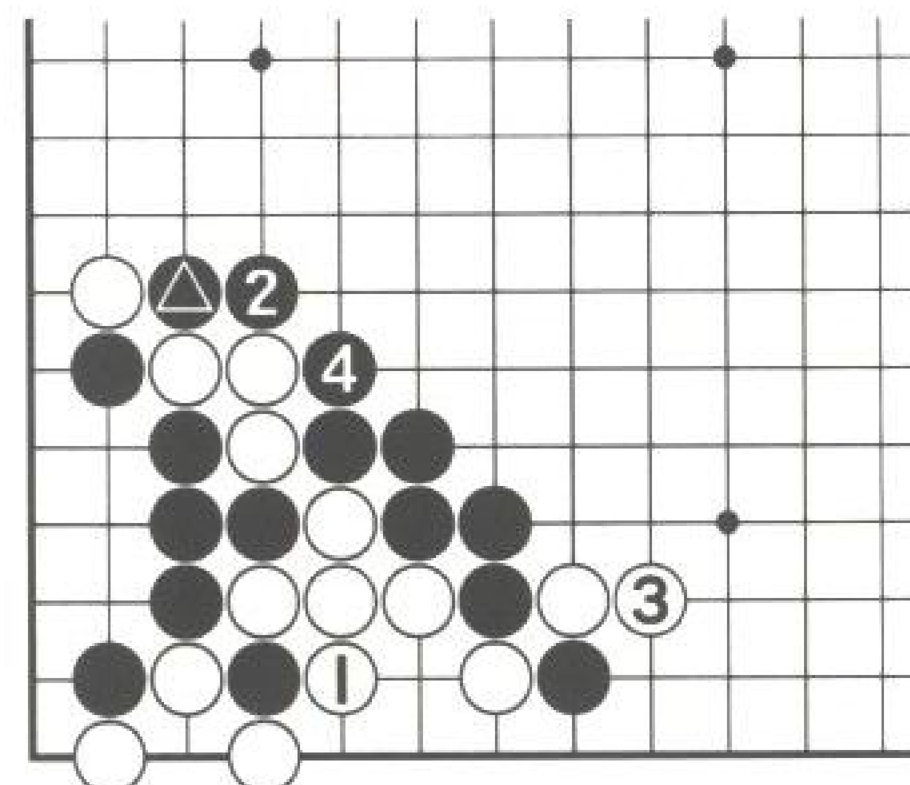
19도 (변화)

△로 나갔을 때 백1로 잡는 것은 더욱 좋지 않다.
흑2로 꼬부리면 백3부터는 봉쇄를 피해 부득이한 응수인데 흑8·10의 기대기공격으로 흑 호조. 위쪽 백 일단이 미생이다.


20도

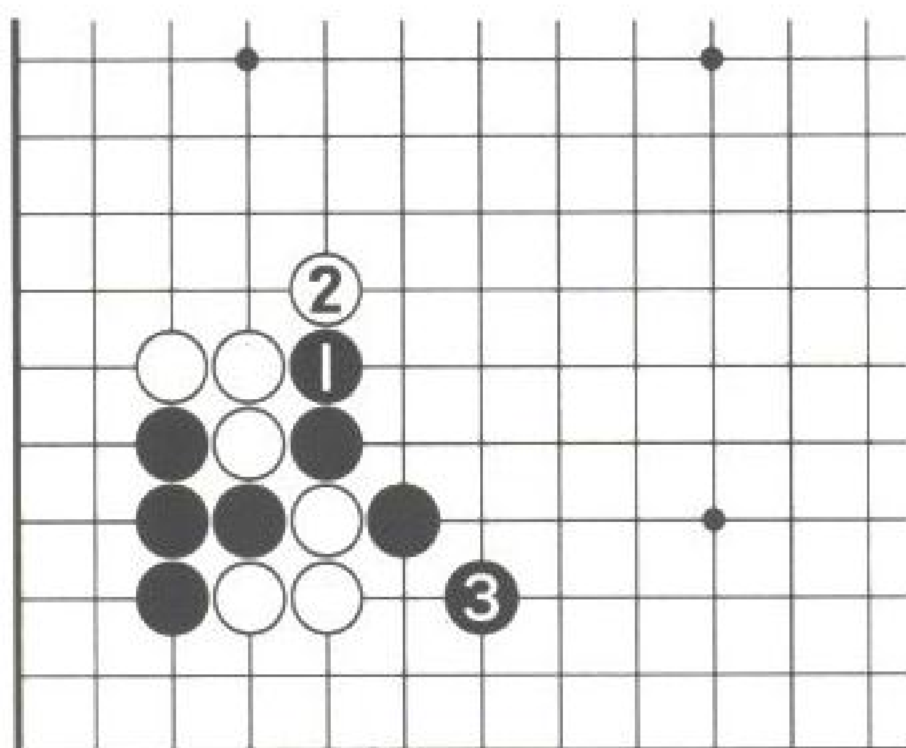
20도 (변화)

흑1의 패감에 백2(17도 백10)로 응하는 것은 더욱더 나쁘다.
흑9에서 11이 안성맞춤의 봉쇄가 돼서 백이 견딜 수 없다.


21도

21도 (변화)

△의 패감에 백1(17도 백10)로 불청하는 변화도 흑으로선 대환영.
흑4까지 실리와 세력 모두에서 단연 흑이 앞선다.

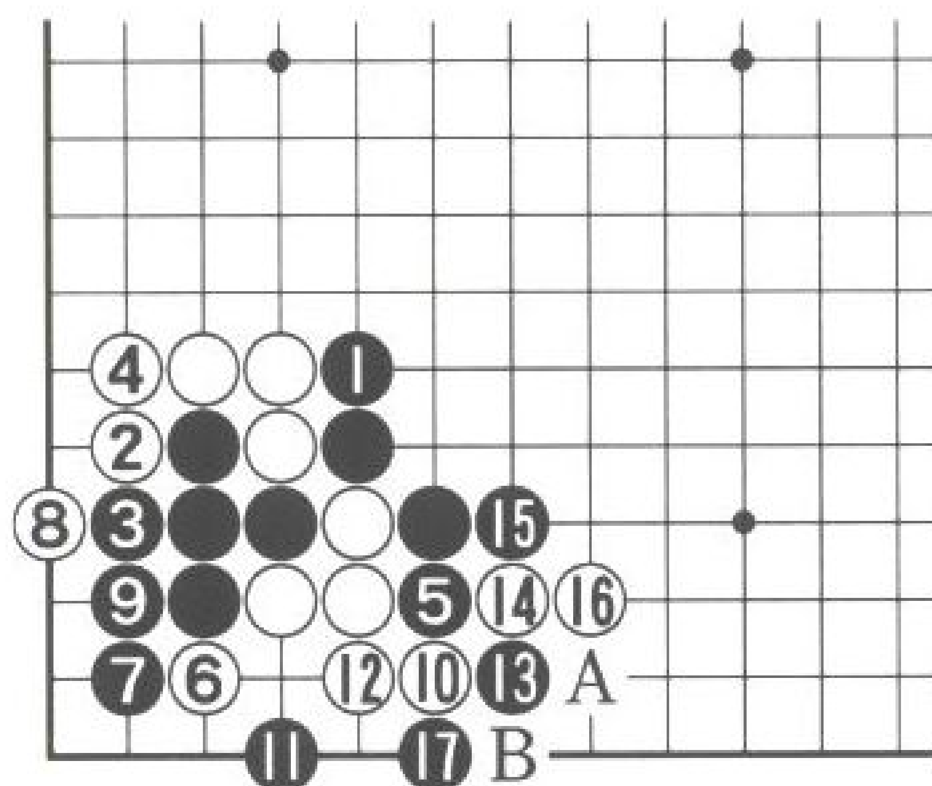


22도

22도 (유력)

지금까지 여러 가지 복잡한 변화를 숙지하느라 머리가 지끈거릴 것이다. 이왕 시작한 김에 다른 대안도 함께 익혀 이 함정수만큼은 깔끔하게 매듭짓도록 하자.

경우에 따라 흑1로 미는 수도 유력함을 밝혀둔다. 백2의 젖힘이라면 흑3으로 간단하다.

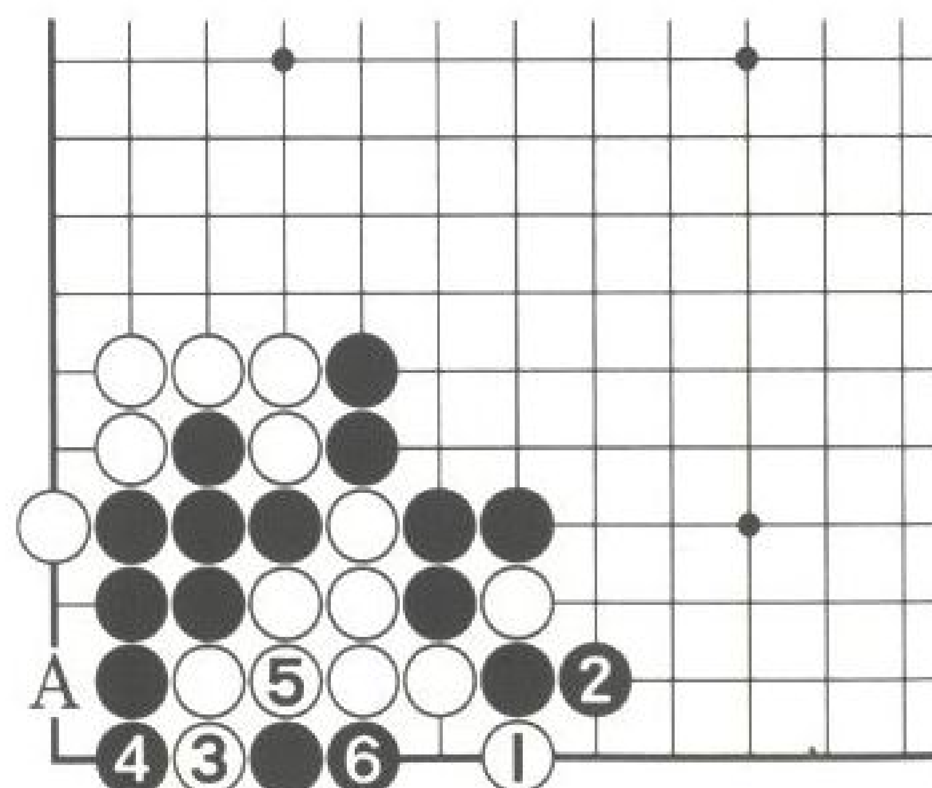


23도

23도 (변화)

흑1에 백2·4라면 흑5로 막아서 백 석점을 잡을 수 있다.

백10의 젖힘에는 흑11의 치중이 포인트. 흑17 이후 백A에는 흑B로 이어서 그만이다.

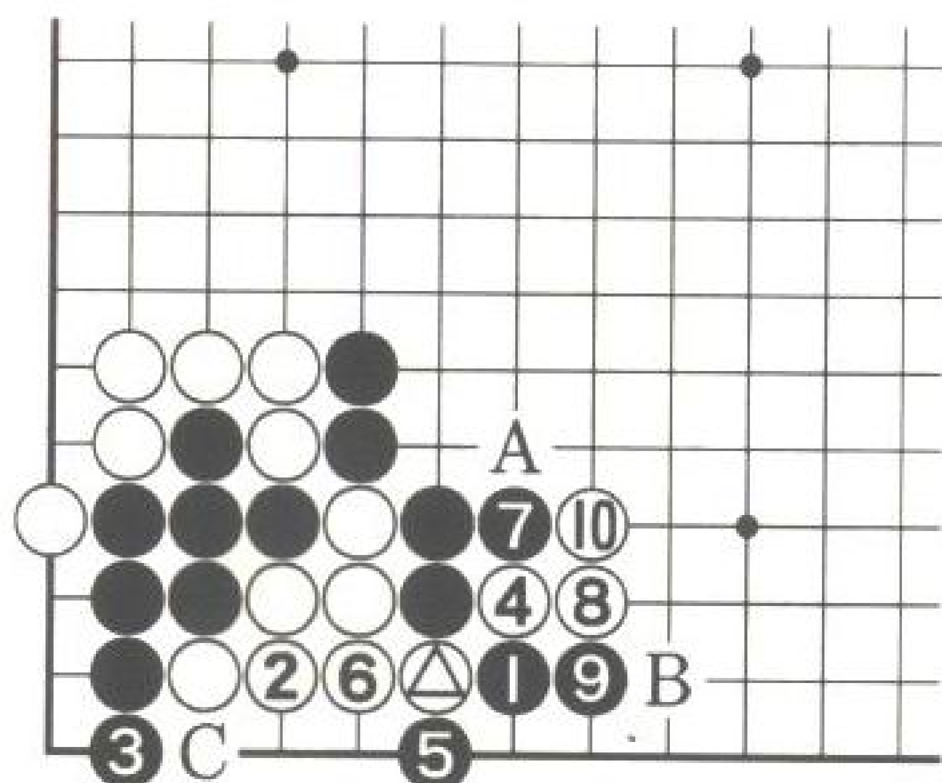


24도

24도 (변화)

백1(23도 백16)을 선수하고 백3으로 막는 변화도 흑4·6으로 백이 잡히게 된다.

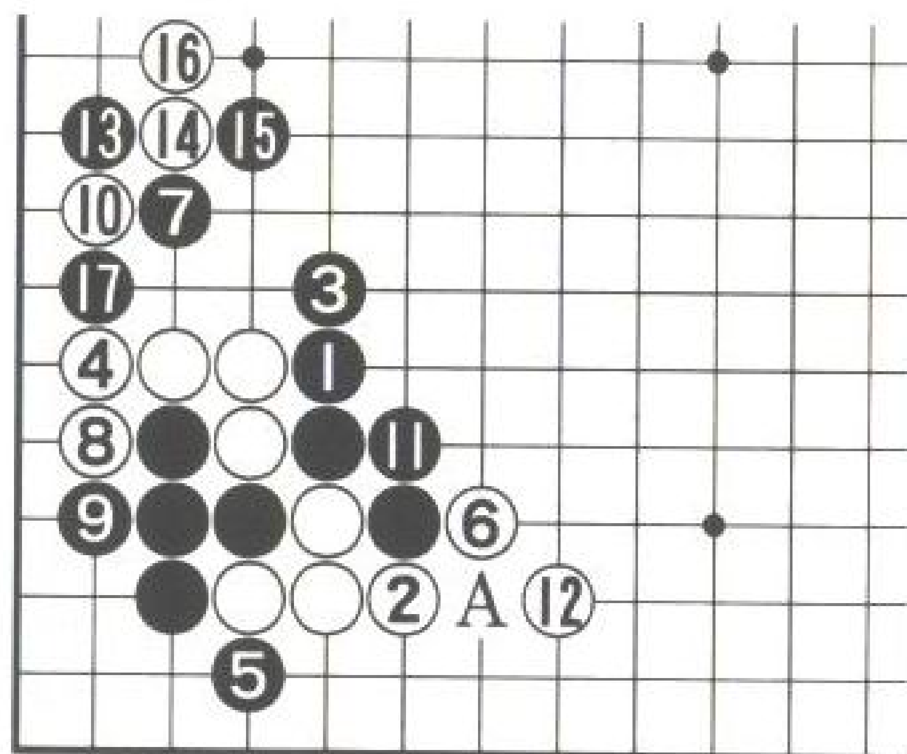
수순중 백3으로 4에 젖히고 흑5, 백A라는 패가 있지만 흑은 만패불청한다.



25도

25도 (요주의)

흑으로서도 ⓐ로 젖혔을 때 1의 막음에 덥석 손이 가서는 안 된다. 백2로 잇고 흑3에 백4의 끊음이 통렬해지는 것. 백10 이후 A의 축과 B의 두점잡기가 맞보기가 돼 흑이 무너진다.

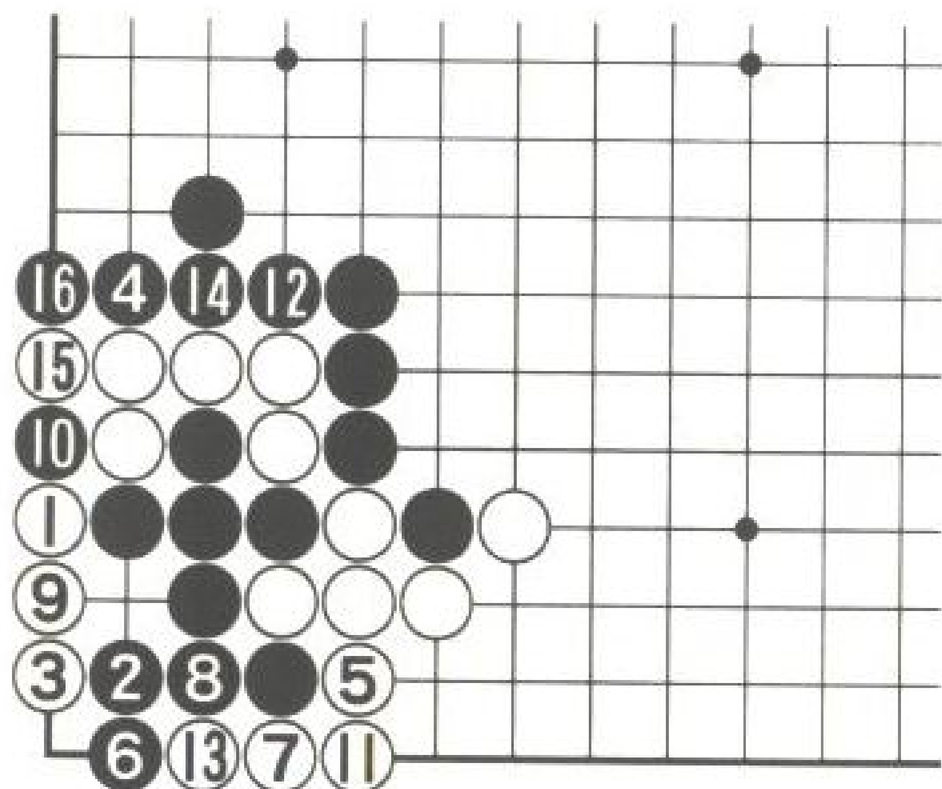


26도

26도 (변화)

흑1에 백2로 아래쪽을 보강하면 흑3이 힘찬 뻗음. 여기서 백4에 내려서면 흑5의 젖힘이 상하의 공격을 맞보기로 삼은 호착.

계속해서 흑A를 방비하는 백6이면 흑7이 통렬하다. 백10은 이하 흑17까지로 다섯점이 잡히므로-



27도

⑰…⑩

27도 (변화)

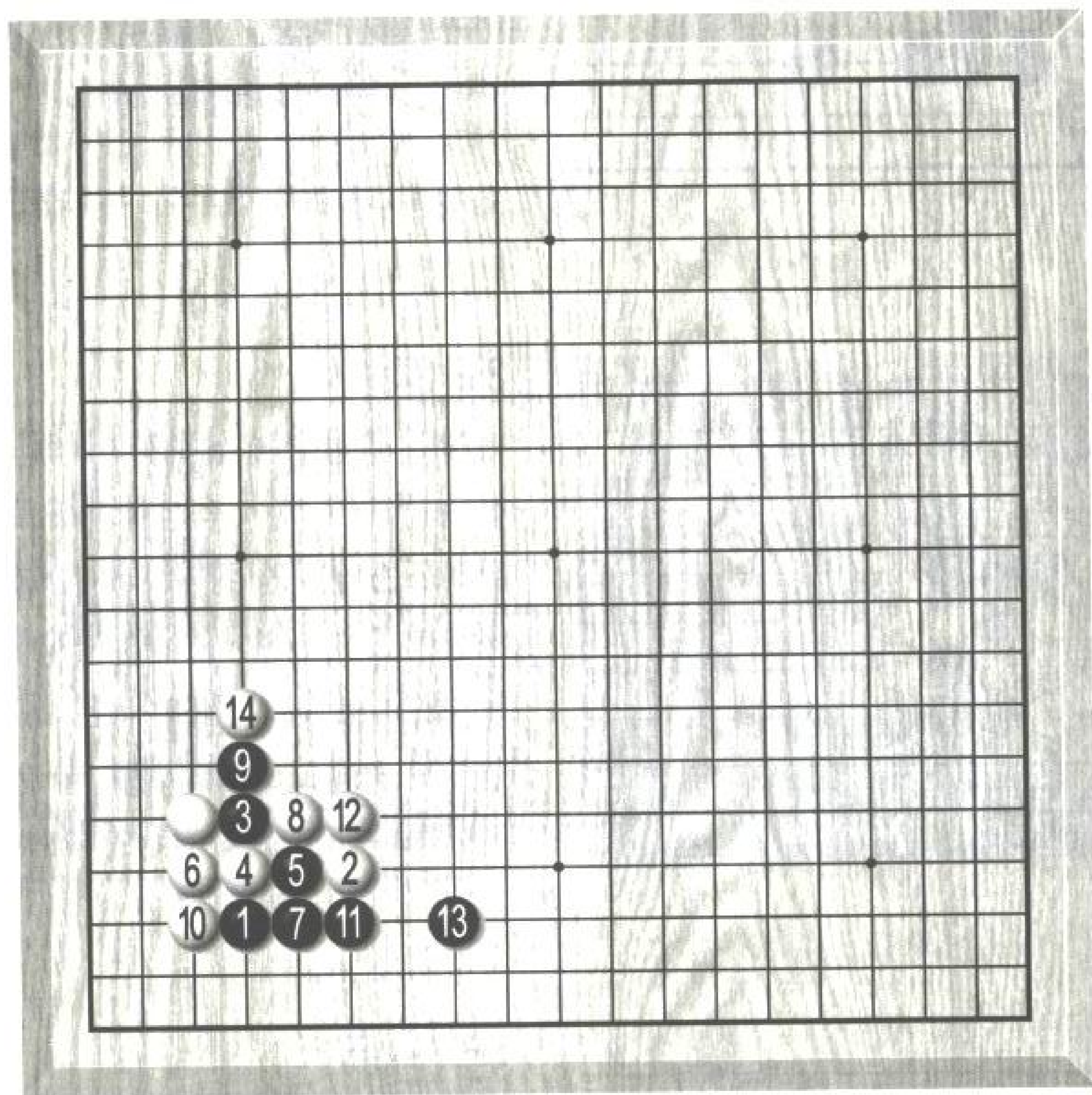
전도 백10으로는 1로 젖혀 귀의 흑과 싸움을 벌일 수밖에 없다.

그러나 보다시피 백은 고작 후수 빅을 만드는 정도. 두터움에서 흑이 월등히 우세하다.

4형

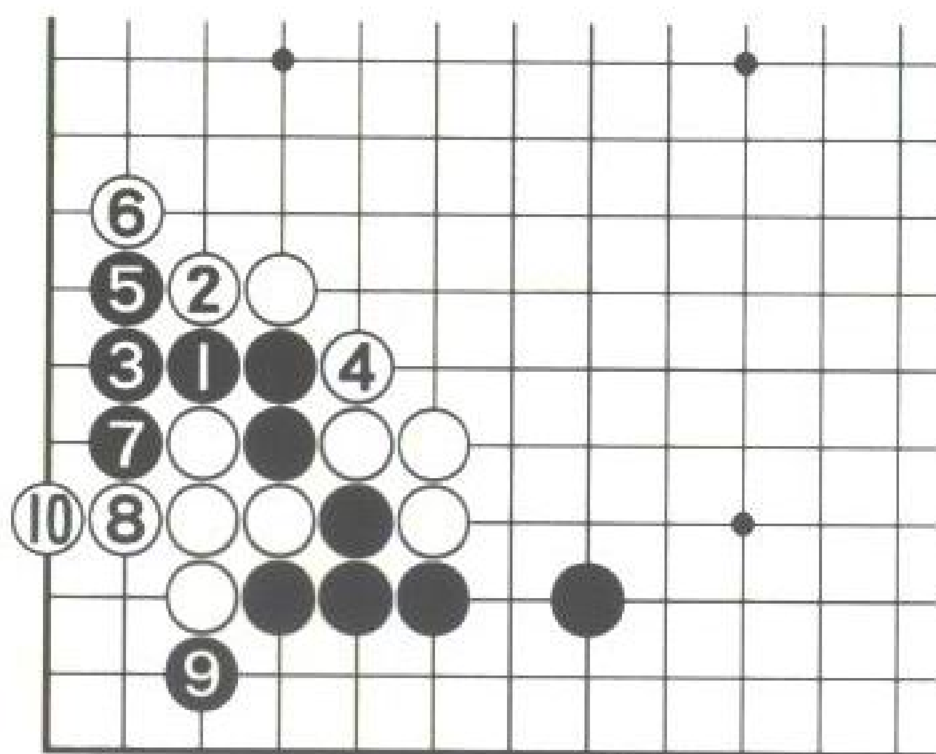
위력적인 코붙임

● 흑차례



흑13때 백14의 코붙임. 파괴력을 갖춘 위력적인 함정수이므로 얕봤다가는 큰 코를 다친다.

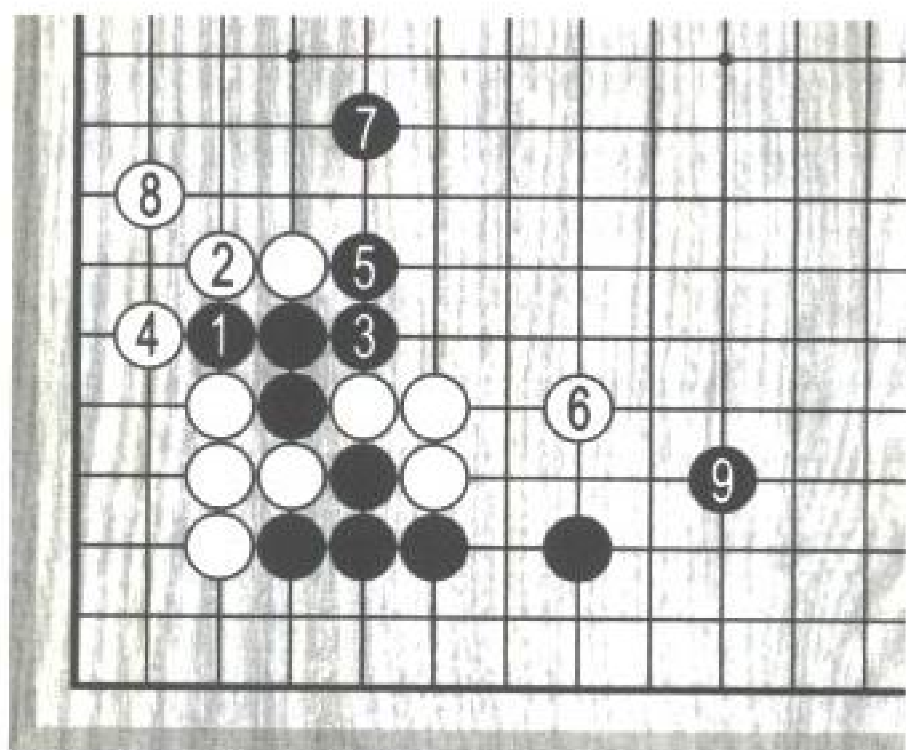
상대의 술책에 넘어가지 않기 위해서는 적당한 기백과 더불어 냉정침착한 자세가 필수요건이다.



1도

1도 (함정코스)

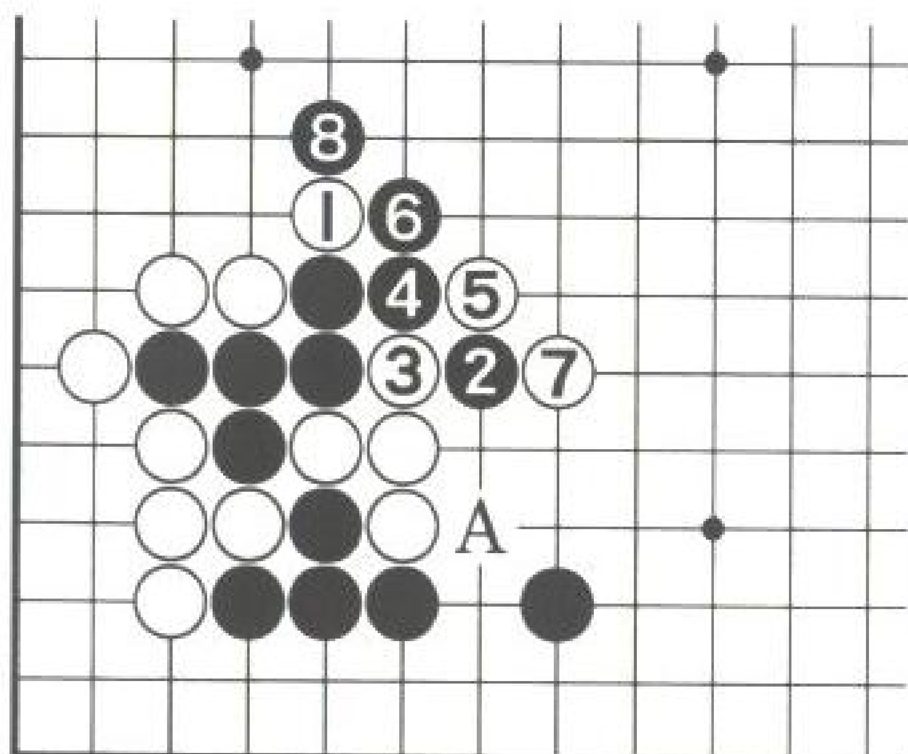
흑1로 나가는 것은 좋았으나 백2때 흑3으로 욕심을 부려서는 곤란. 백4로 출구를 막히면 흑은 안에서 살 수 없는 모습. 그리고 수상전을 시도해도 백10의 내려섬까지 백승으로 끝난다.



2도

2도 (퇴치)

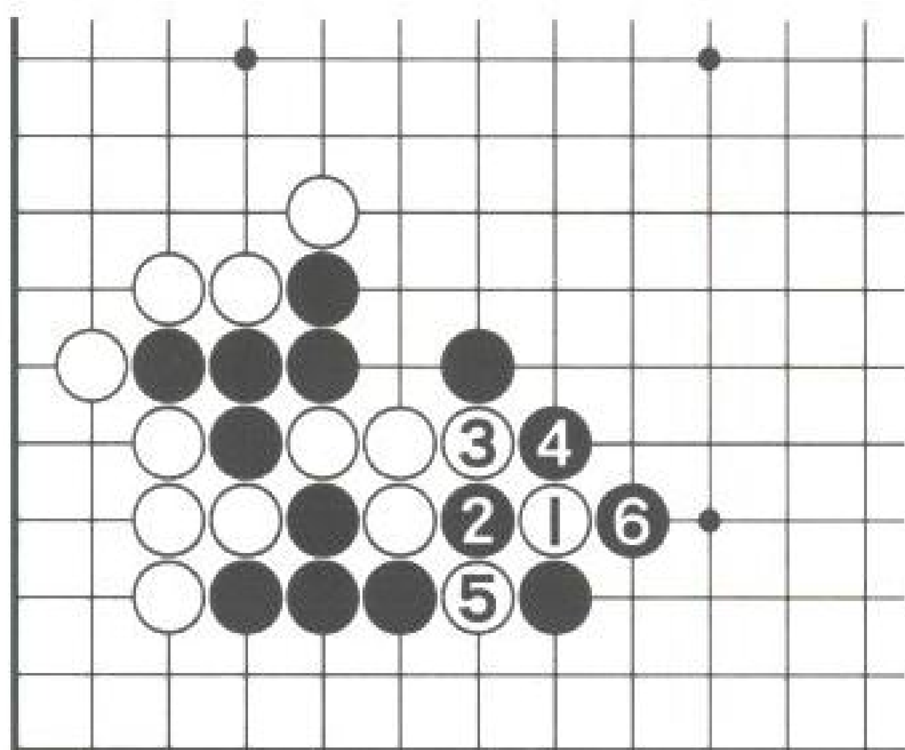
대체로 함정수는 상대가 이상한 수를 두었다고 해서 욕심을 냄으로써 걸려드는 경우가 많다. 백2때 흑3이 냉정한 후퇴. 백4에는 흑5의 꼬부림이 쌍방 급소로 백6이라면 흑7의 뜀을 이용하고 9로 가운데 백을 공격한다. 흑 호조의 진행이다.



3도

3도 (변화)

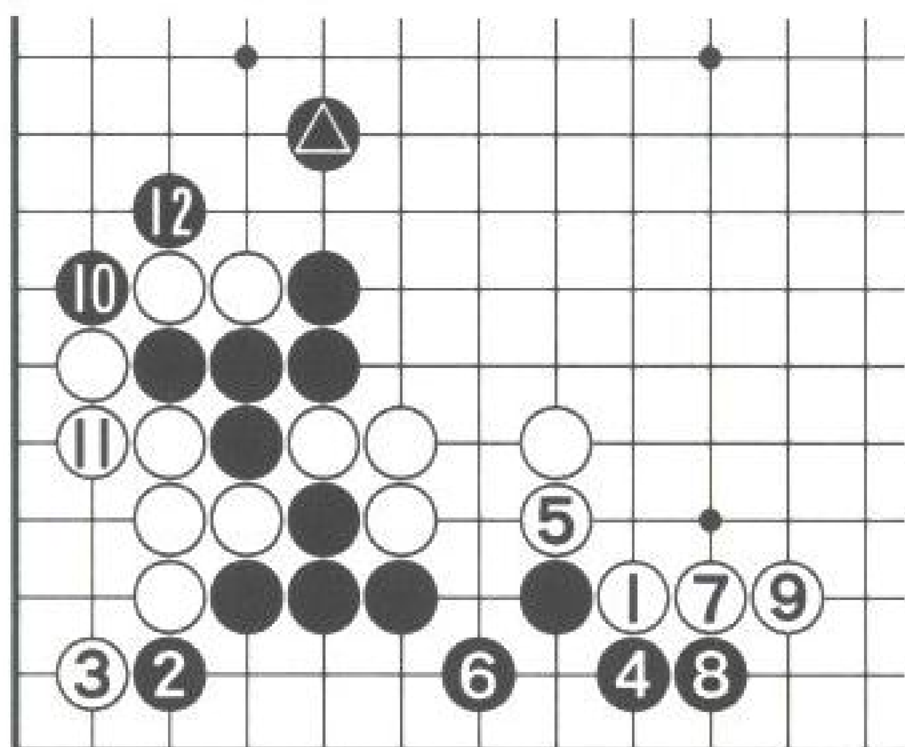
백1(2도 백6)로 젖히면 일단 흑2로 뛰어 좌우의 백을 노린다.
백3부터 나와끊는 것은 흑8까지로 좋으며, 이후 흑A부터 조여붙이는 수단도 남아 있다.



4도

4도 (변화)

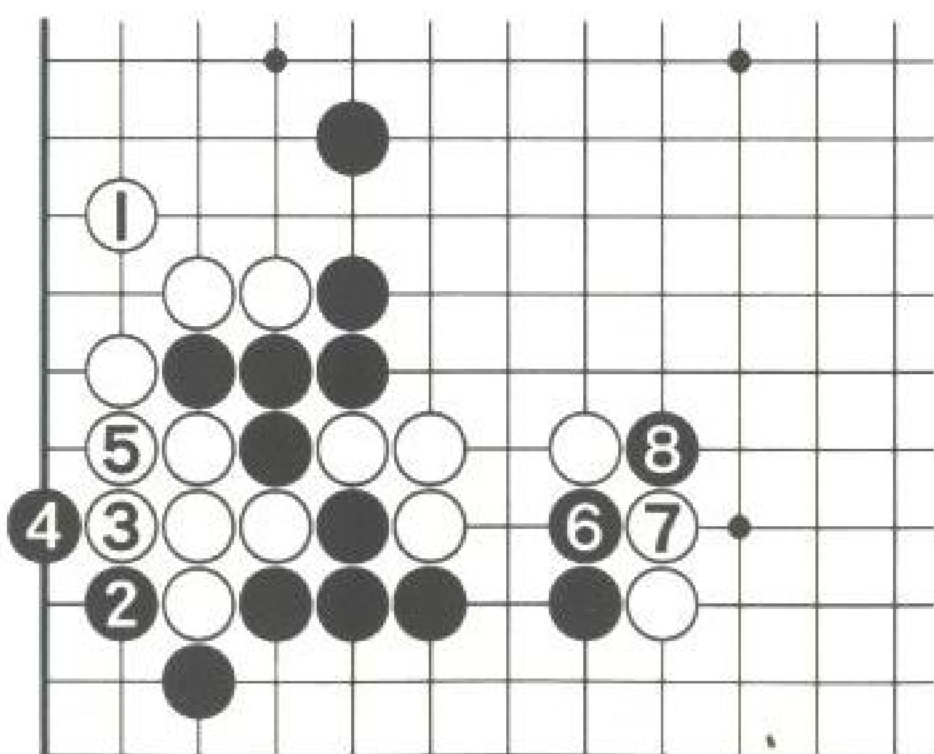
그렇다고 백1(3도 백3)로 움직여 나갈 수도 없는 노릇이다.
흑2·4가 멋진 맥. 흑6 다음 백이 패를 걸면 이것은 천지대패. 흑이 만패불청해서 백은 나자빠진다.



5도

5도 (변화)

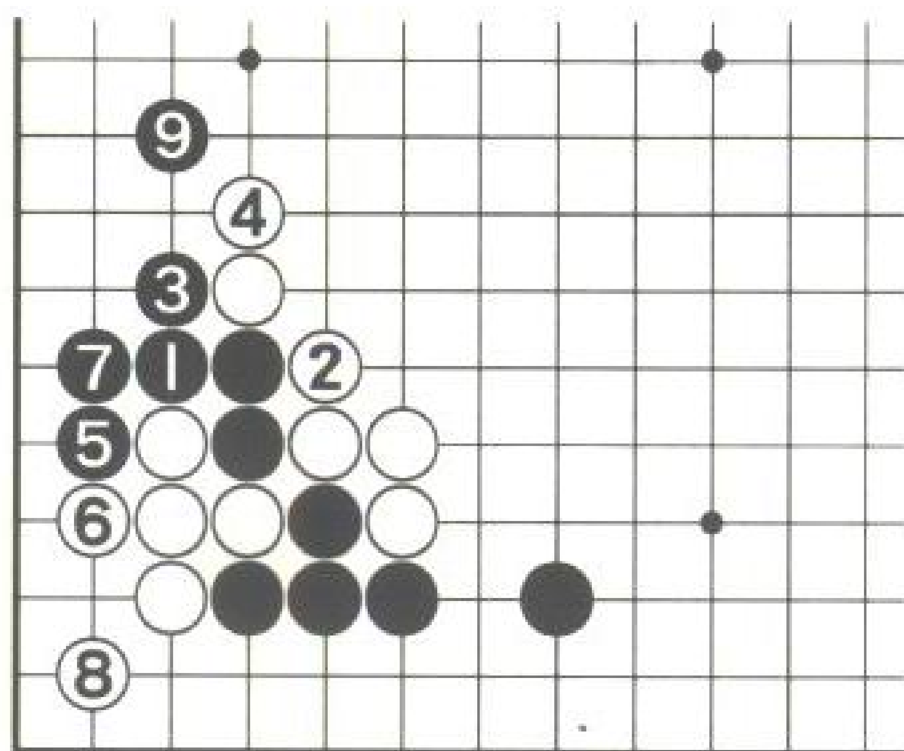
▲로 뛰었을 때 백이 좌변보강을 생략한 채 1(2도 백8)부터 하변 흑을 압박할 수는 없을까?
흑2의 젖힘이 타이밍. 하변 흑을 핍박하는 백으로선 3으로 막아야 할 텐데 선수를 취한 흑이 10으로 끊으면 좌변 백진이 거덜난다.



6도

6도 (변화)

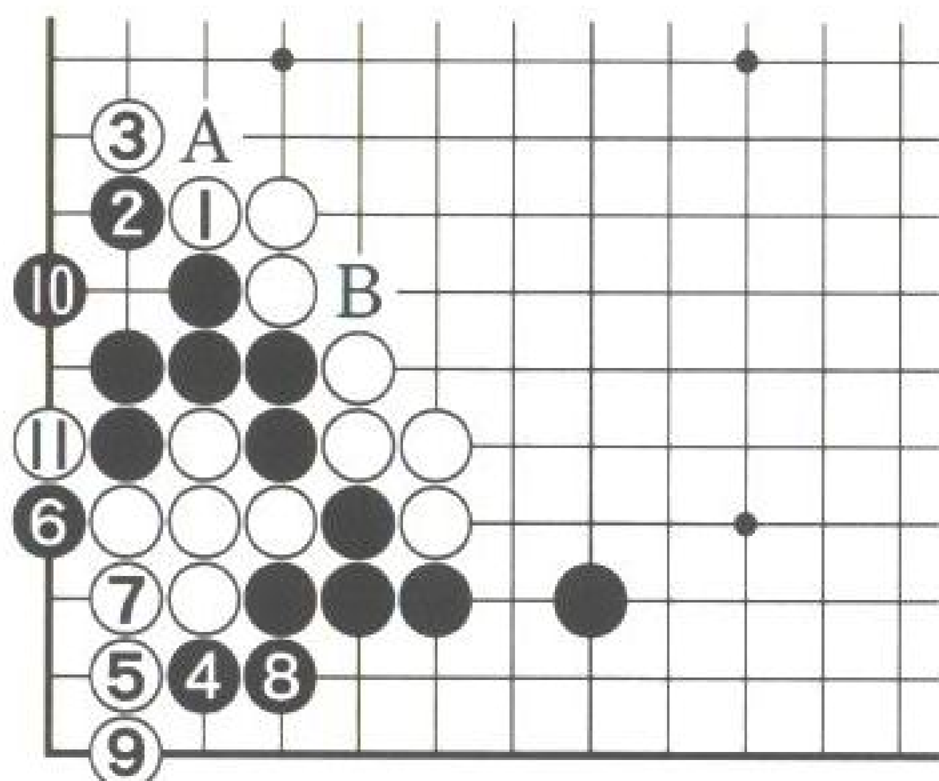
백1쪽(5도 백3)을 지키면 흑2·4가 기분 좋은 선수행사.
하변이 안정됐으므로 흑은 6·8로 나가끊어 마음껏 싸울 수 있다. 흑이 유리한 싸움이다.


7도

7도 (변화)

흑1로 나갔을 때 백2의 봉쇄는 시기가 빠르므로 흑으로서도 두렵지 않다.

흑3을 결정하고 5·7로 젖혀이으면 백8로 귀를 살려야 하는데 흑9로 뛰어나가서 충분하다.

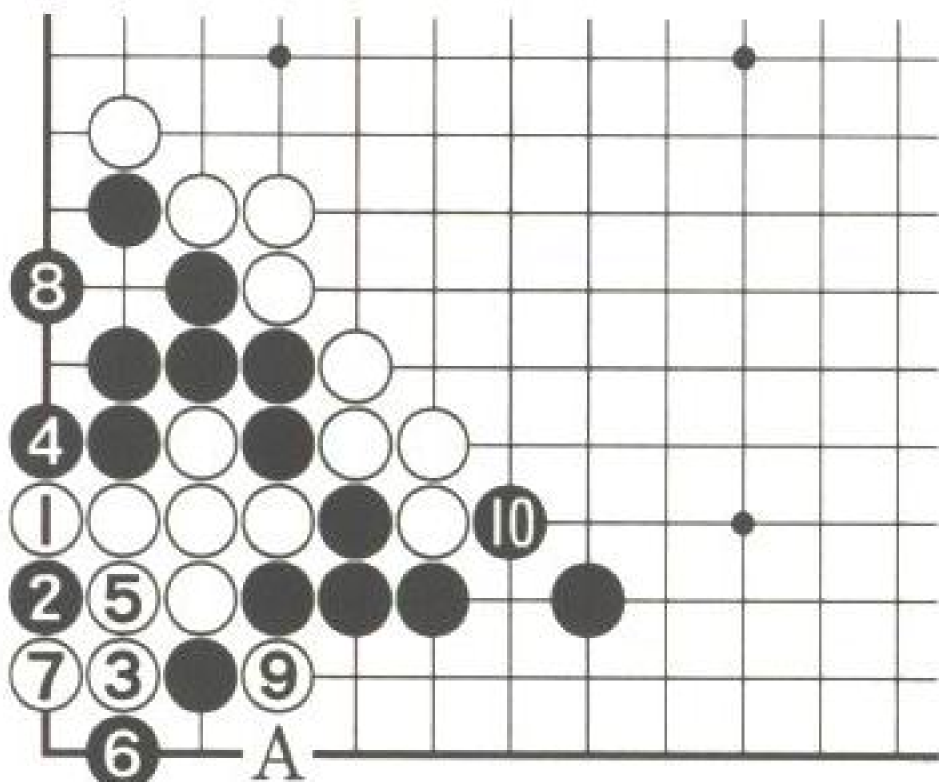


8도

8도 (변화)

귀를 돌보지 않고 백1(7도 백8)·3으로 공격하는 것은 무리.

이하 11까지 흑의 선수 빅. A와 B의 곳에 단점이 남아 백으로선 채택하기 어려운 그림이다.



9도

9도 (변화)

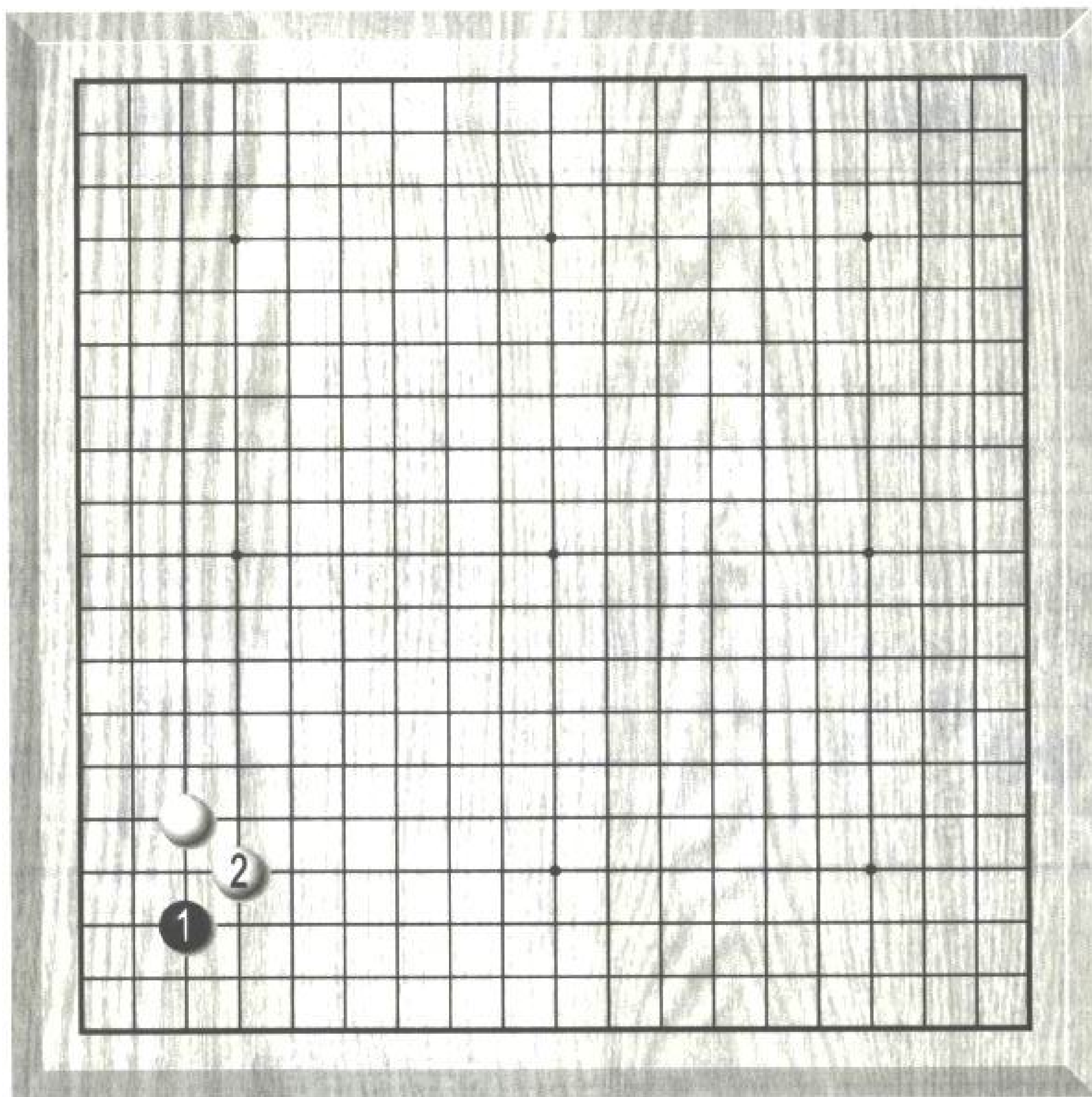
백1(8도 백5)로 내려서는 버팀이 없는 건 아니다.

이것이라면 흑은 8까지 살아둔다. 백9에는 A의 패맛을 남겨둔 채 흑10으로 호형을 갖춰 만족이다. 백의 두터움은 아직 불완전한 모습이다.

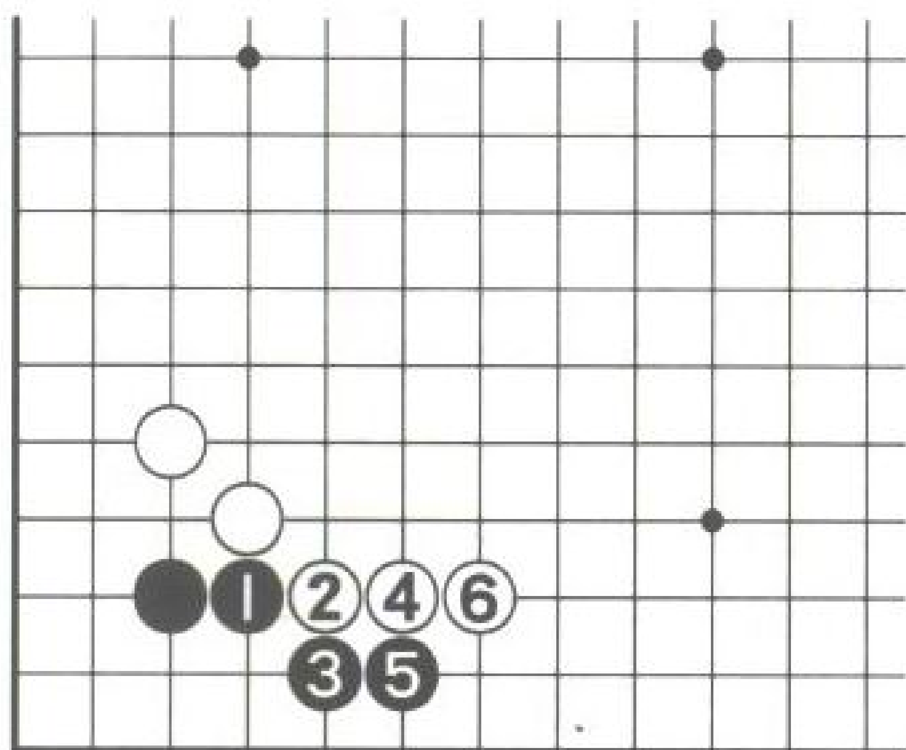
5형

둔중한 압박

● 흑차례



외목에 날일자로 걸쳐들어가는 것이 천변만화를 내포하고 있는데 비해 흑1의 3·三은 물론 주변상황에 따른 타법이겠지만 변화가 훨씬 간명하다.
백2의 압박은 약간 둔중한 느낌이 드나 이것 역시 응수를 잘못하면 손해를 보게 된다. 함정수라고 하기보다는 변형정석의 하나라고 생각하는 편이 타당하다.

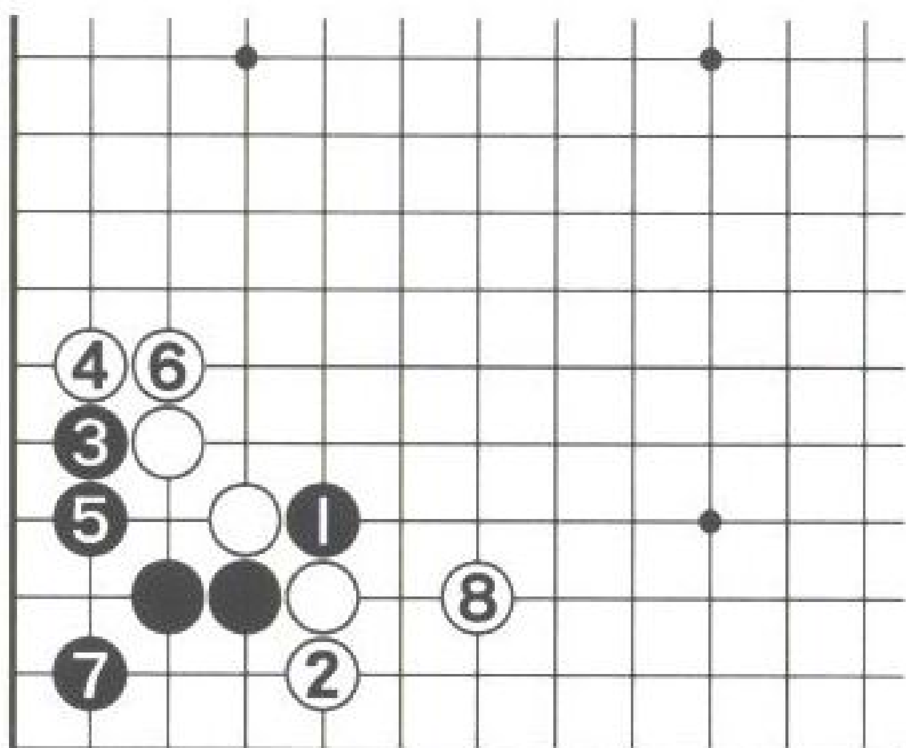


1도

1도 (함정코스1)

흑1로 밀고나가는 것은 백의 주문대로.

백2의 젖힘에 흑3·5로 2선을 길 수밖에 없어 바람직하지 않는 진행이다.

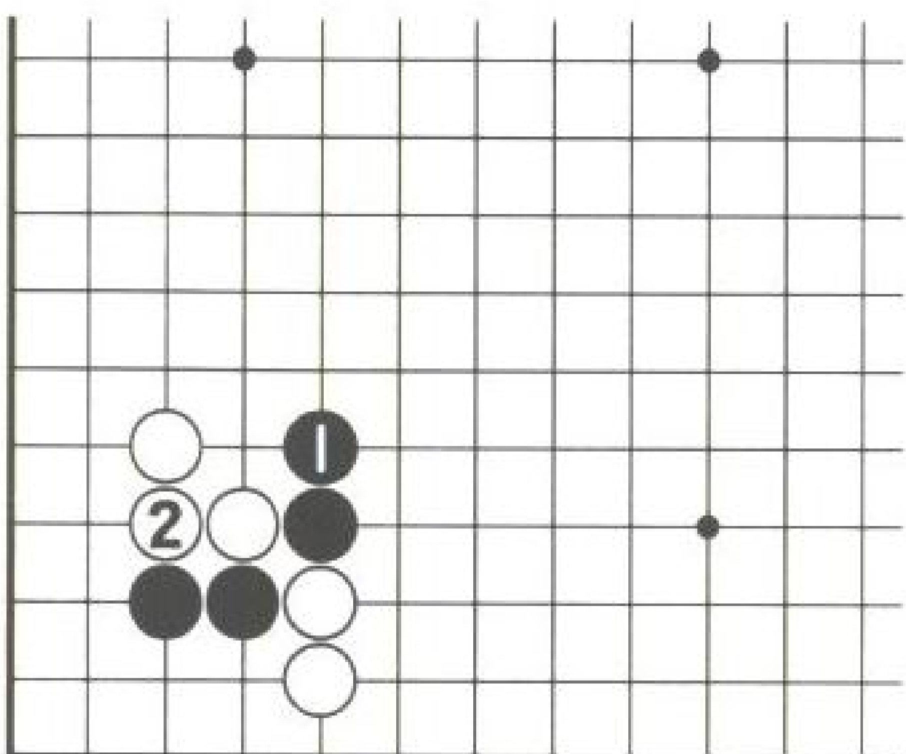


2도

2도 (무리)

그렇다고 흑1(1도 흑3)로 끊는 것은 무리.

백2에 흑3에서 7까지 산 모습은 생불여사나 다름없다.

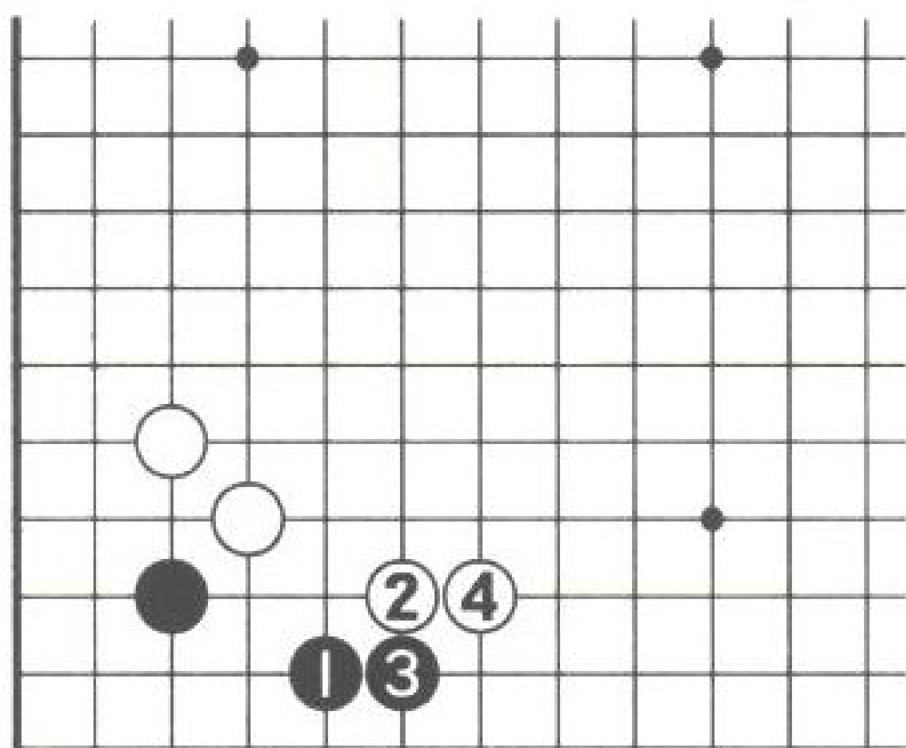


3도

3도 (응수두절)

흑1(2도 흑1)로 움직여서 싸워 보려고 해도 백2에 응수가 끊기고 만다.

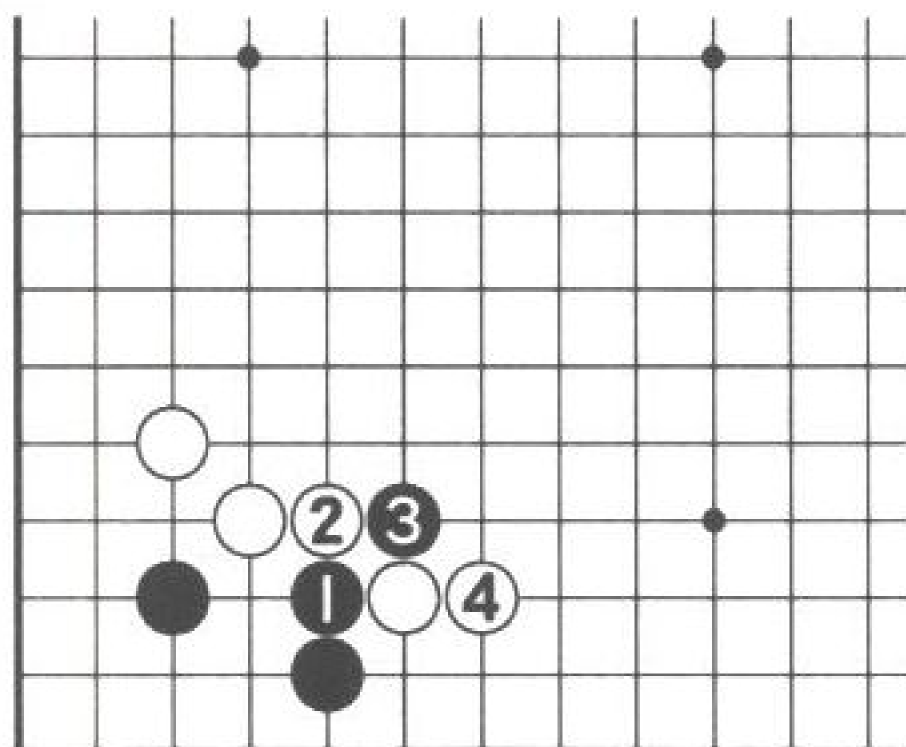
밀고나가는 수는 일단 기각됐다.


4도

4도 (함정코스2)

흑1의 날일자는 가벼운 행마지만 역시 탐탁지 않다.

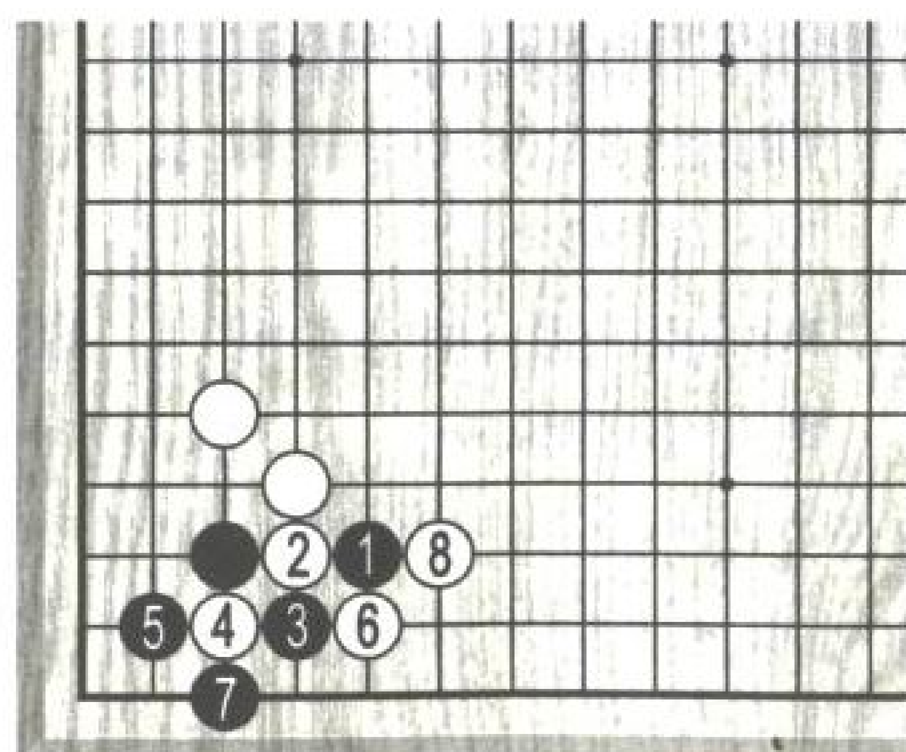
백2로 압박하고 백4로 뻗으면 보잘 것 없는 흑의 실리는 막강한 백의 두터움에 비길 바가 못된다.


5도

5도 (곤란)

흑1(4도 흑3)·3으로 나가끊는 것도 좋을 게 없다.

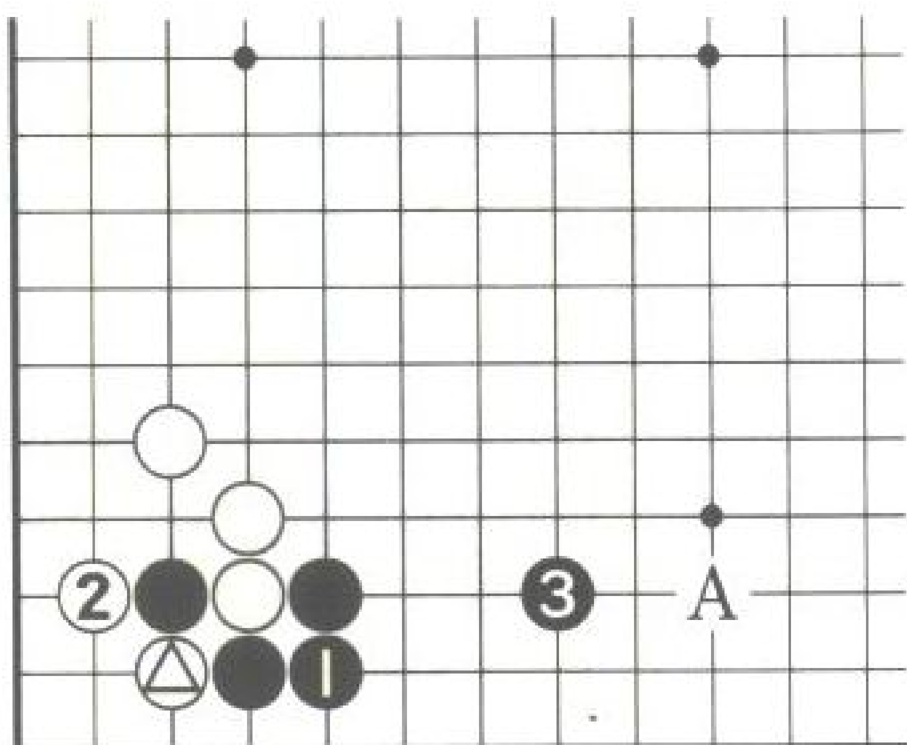
백4로 뻗으면 흑은 귀도 돌봐야 할 뿐만 아니라 흑3의 한점도 당장 잡힐 운명에 처한다.


6도

6도 (퇴치)

정착은 흑1의 뜀. 이 수가 가장 무난하다.

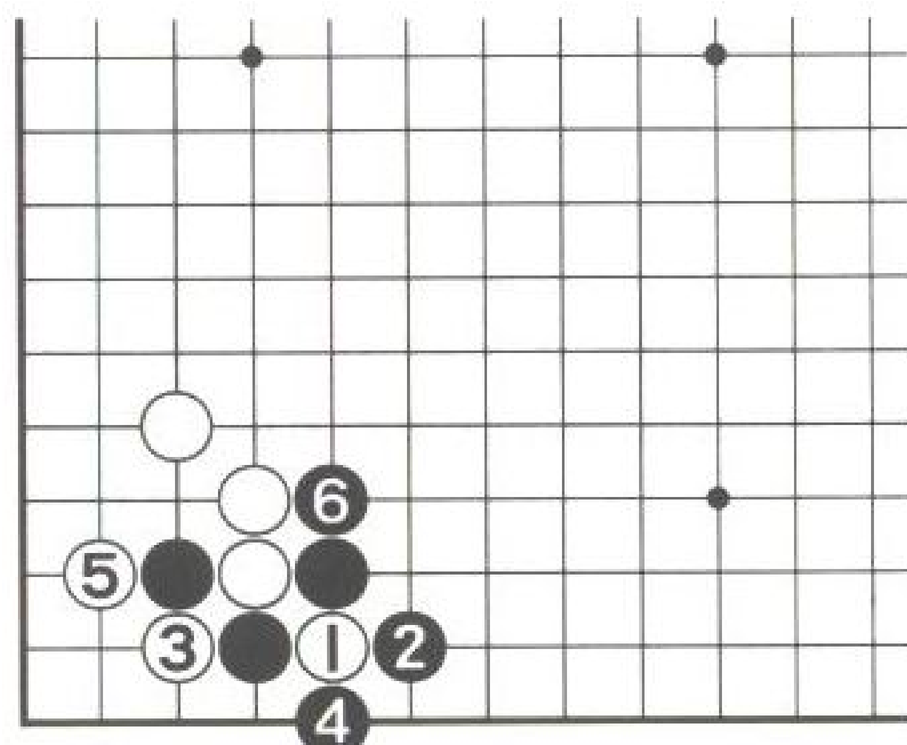
백2·4로 나와끊으면 흑5·7로 끊은 쪽을 잡는다. 백8로 몰아잡은 모습이 두텁지만 흑은 선수이고 또 축머리를 활용할 수 있다.



7도

7도 (엷다)

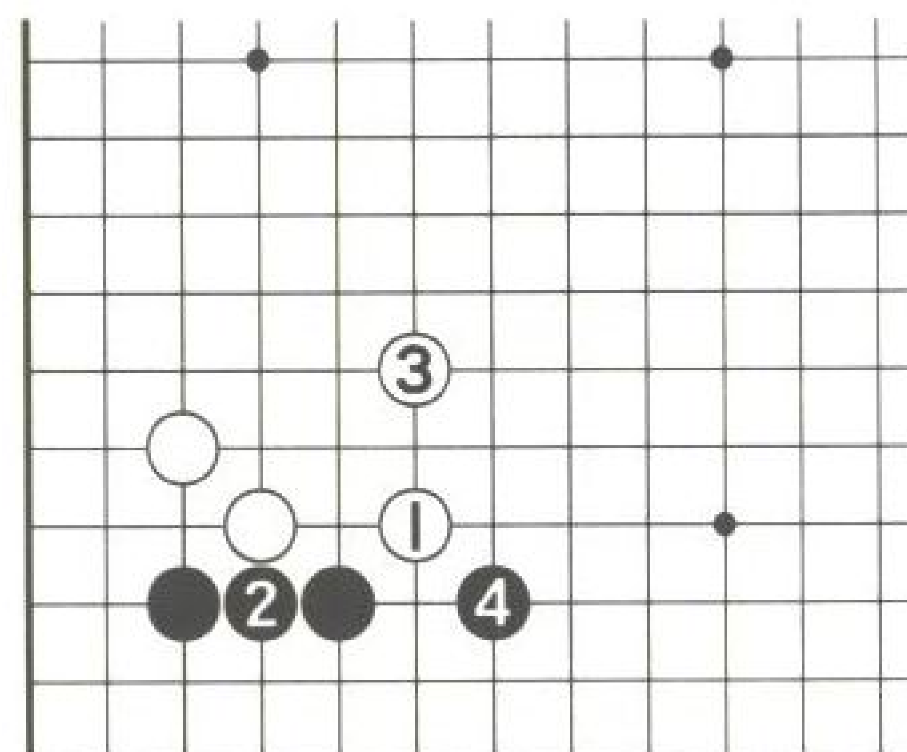
△로 끊었을 때 흑1쪽(6도 흑5)을 잇는 것은 특별한 경우가 아니고서는 찬성할 만한 수가 못된다.
흑3으로 벌렸지만 엷은 모습이어서 백A로 공격받을 소지가 크다.



8도

8도 (변화)

백은 축이 불리해서 1(6도 백4)쪽을 끊을 수밖에 없다면 흑은 대환영이다.
당연히 흑2·4로 잡고 6으로 밀어올려 흑의 두터움이 백의 실리를 압도한다.



9도

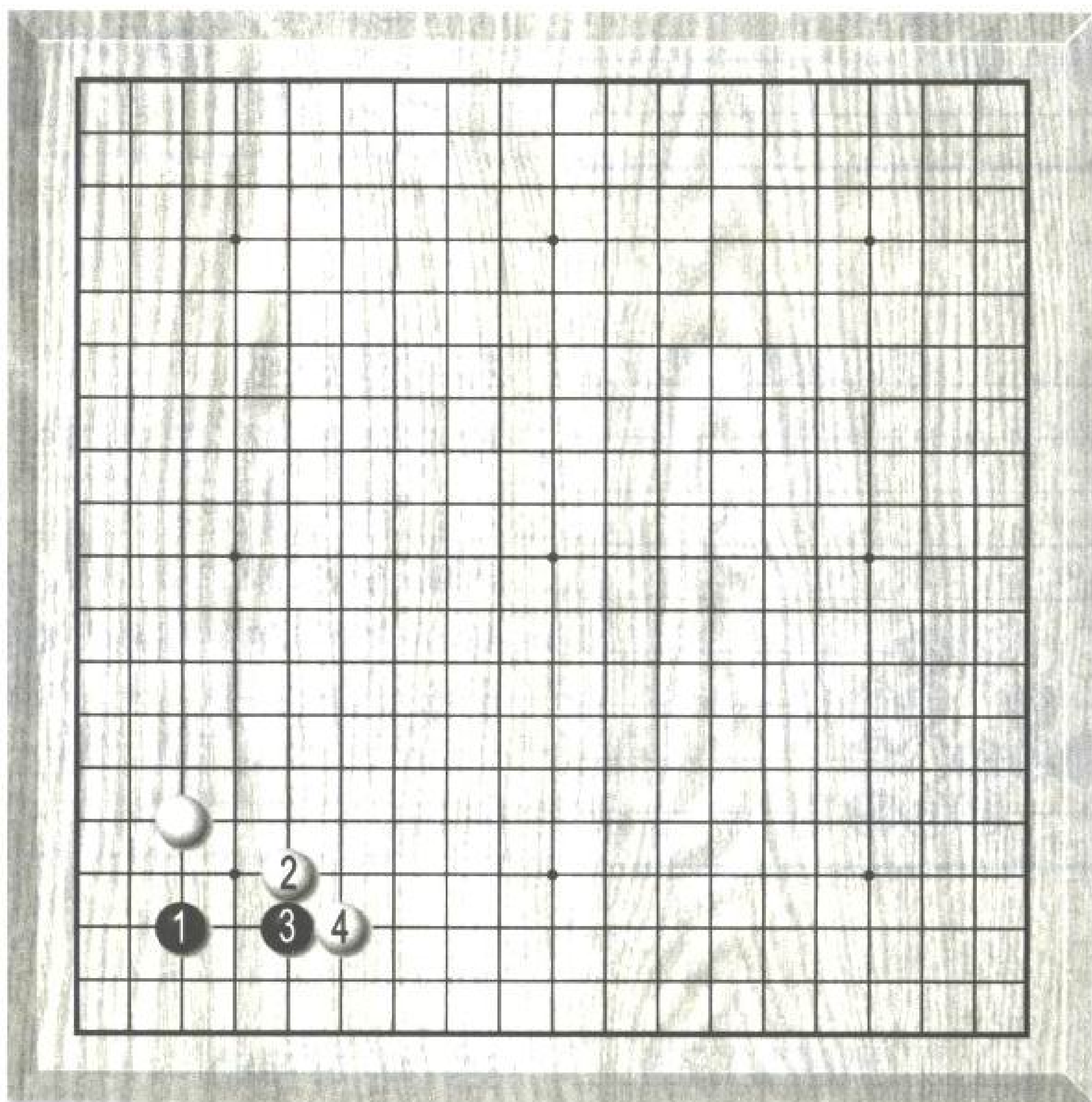
9도 (변화)

백1(6도 백2)로 씌우면 흑2로 잇는 것이 견실하다.
백3으로 단점을 지키고 흑4로 진출해서 일단락이다.

6형

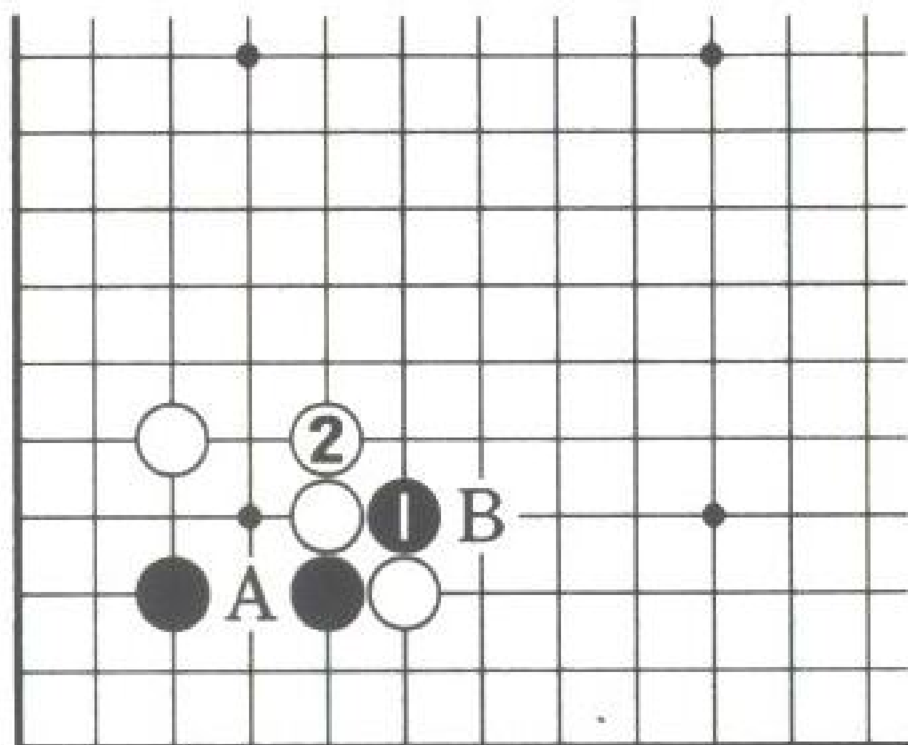
축이 불리하면

● 흑차례



간명을 기한 흑1의 3·三걸침에 백2에서 4는 축이 유리함을 배경으로 한 강력한 수법이다.

반대로 축이 불리한 흑으로선 응수에 조심해야 한다. 고목에서도 비슷한 형태가 있었는데 그것에 비해 전체의 돌이 한줄씩 왼쪽으로 이동돼 있다.

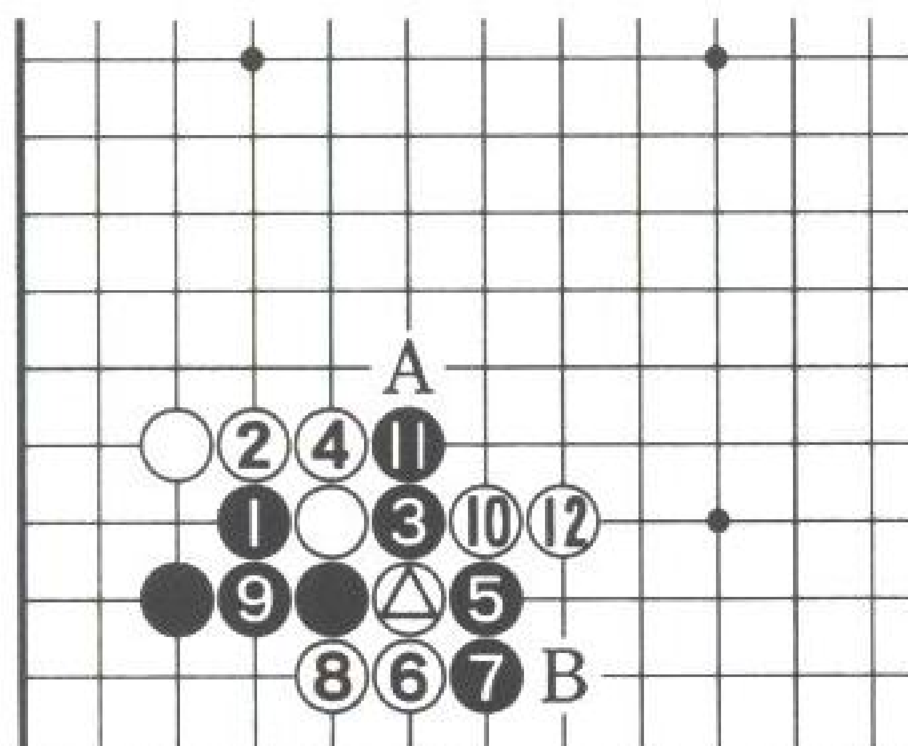


1도

1도 (함정코스1)

축이 불리함에도 흑1로 끊는 것은 좋지 않다.

백2가 침착한 응수로, 다음 A로 뚫고 나가는 수와 B의 축으로 잡는 수가 맞보기이다.

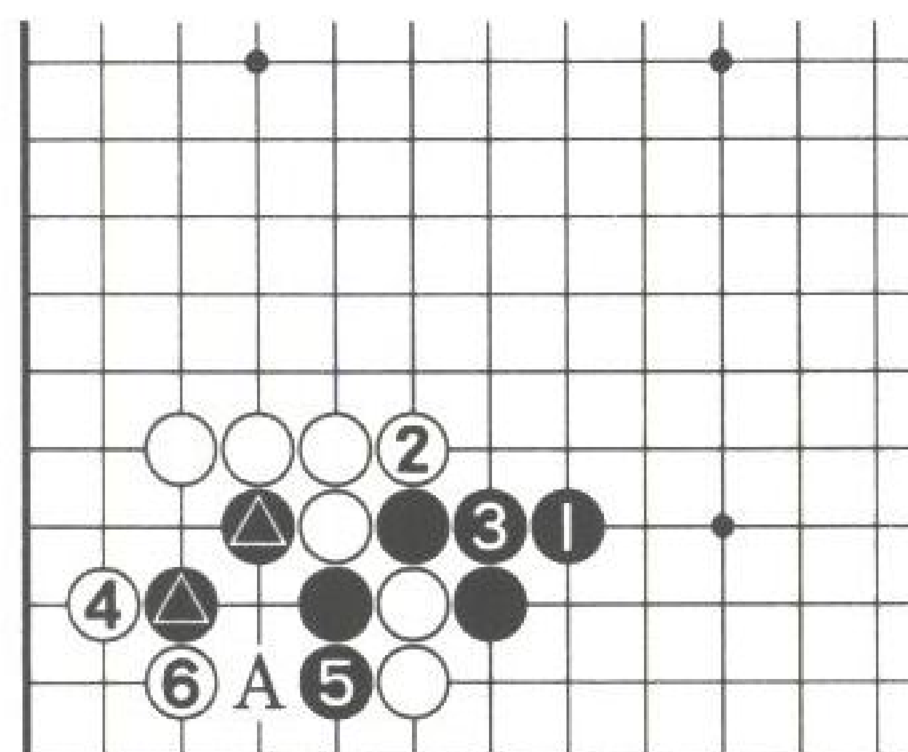


2도

2도 (함정코스2)

흑1·3에서 5로 △ 한점을 잡으려는 것은 하수의 발상이다.

백6때 흑7은 백8 이하 12로, 다음 백A의 축과 백B의 잡음이 맞보기로 흑은 파탄이다.

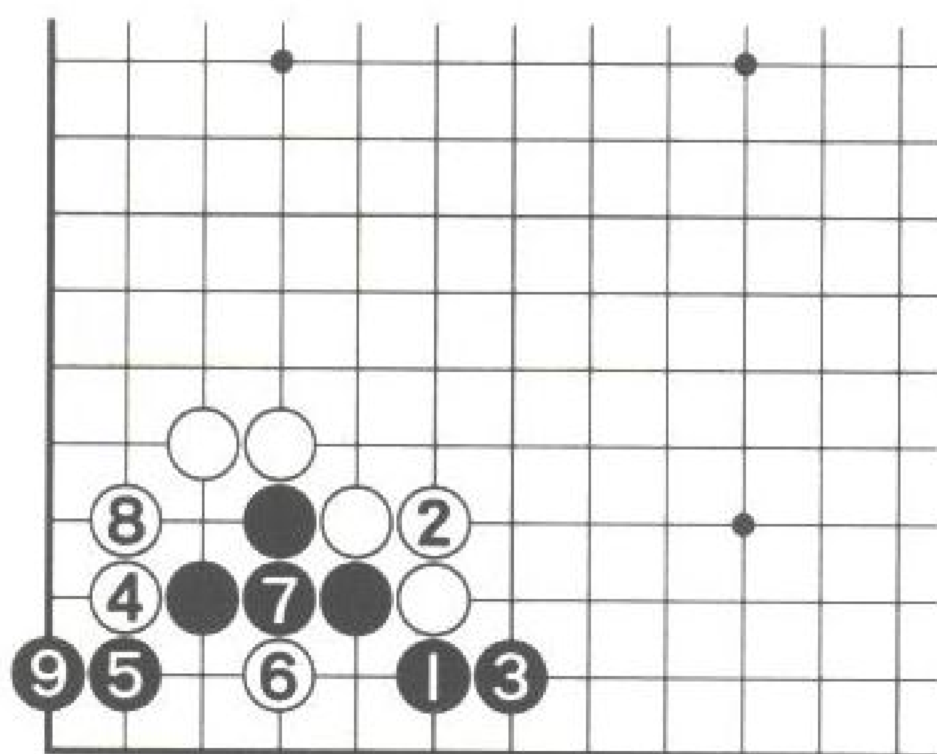


3도

3도 (백, 대 우세)

따라서 흑1(2도 흑7)로 호구쳐야 하는데 백2를 한방 알리고 나서 4·6이면 실리와 세력 모두 백이 크게 우세하다.

이후 백A로 ● 두점을 잡는 것도 백의 선수권리. 흑은 애초 길을 잘못 들어섰다.

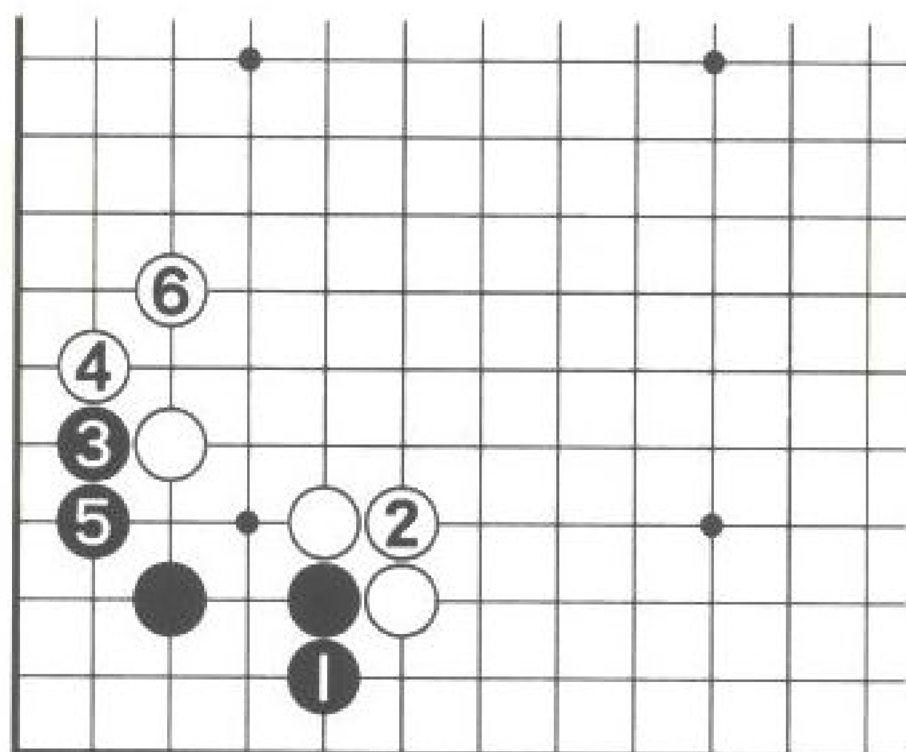


4도

4도 (맥이지만)

단순히 흑1(2도 흑1)의 이단젖힘이 실전에서도 사용빈도가 높은 맥이기는 하다.

그러나 지금의 경우는 9까지 흑이 저위에 편재된 모습. 이후 백이 좌변에 벌려 대만족이다.

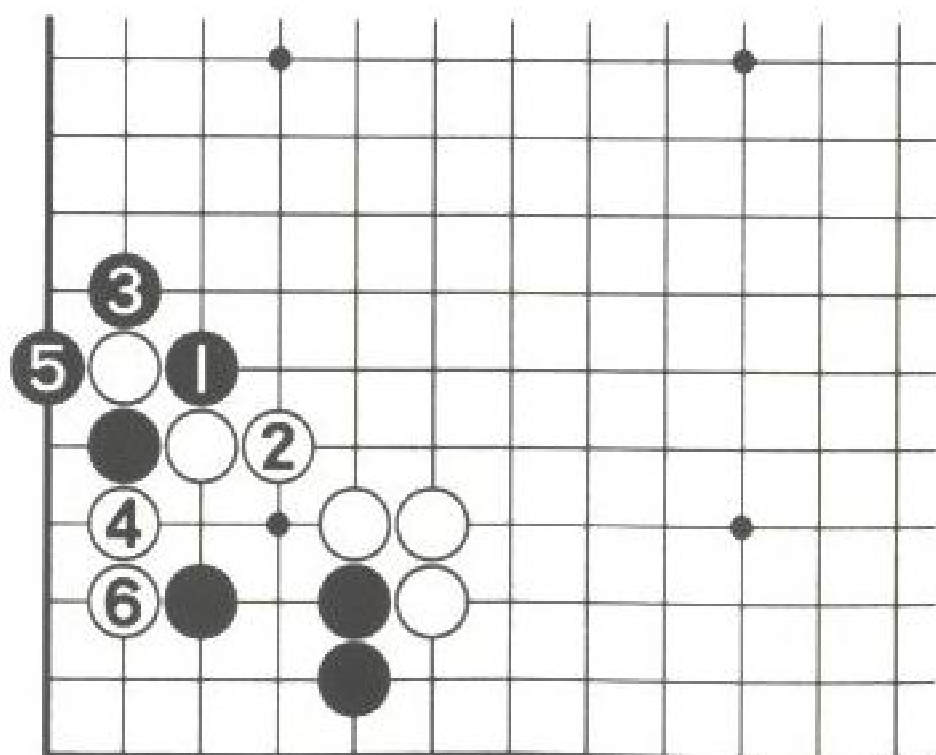


5도

5도 (함정코스3)

흑1로 내려서는 것은 이 자체로 대단한 굴복.

백2로 튼튼히 잇고 흑3·5에 백4·6으로 외벽을 두텁게 쌓아 백이 유리하다.

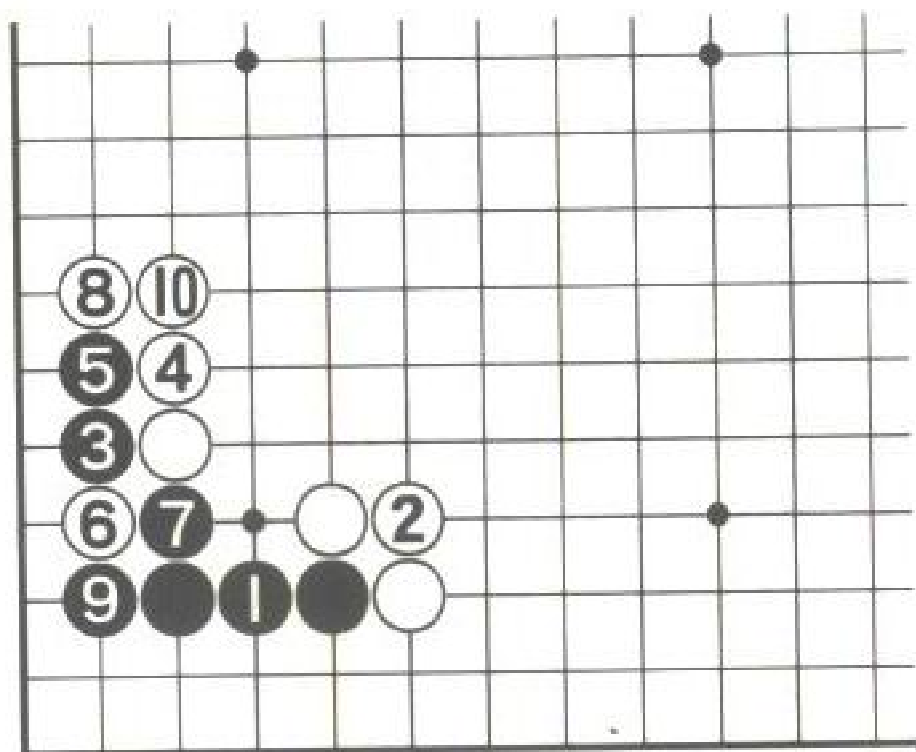


6도

6도 (별무신통)

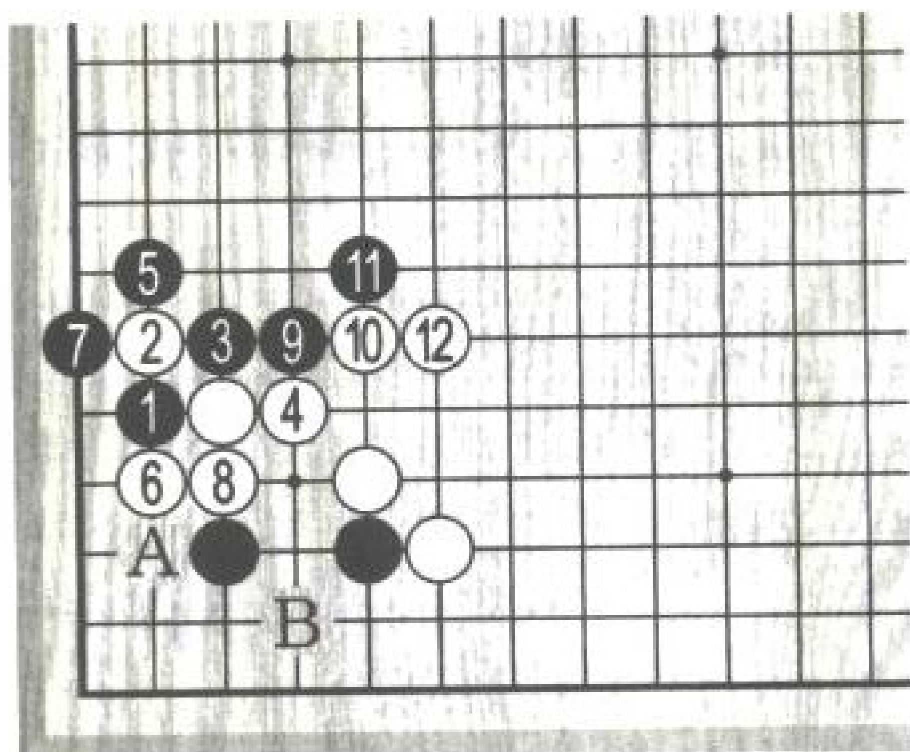
흑1(5도 흑5)로 젖혀나가는 반발도 별무신통이다.

백2로 끊고 흑3·5에 백4·6으로 응해 귀의 흑 석점이 떨어져 나간다.


7도

7도 (함정코스4)

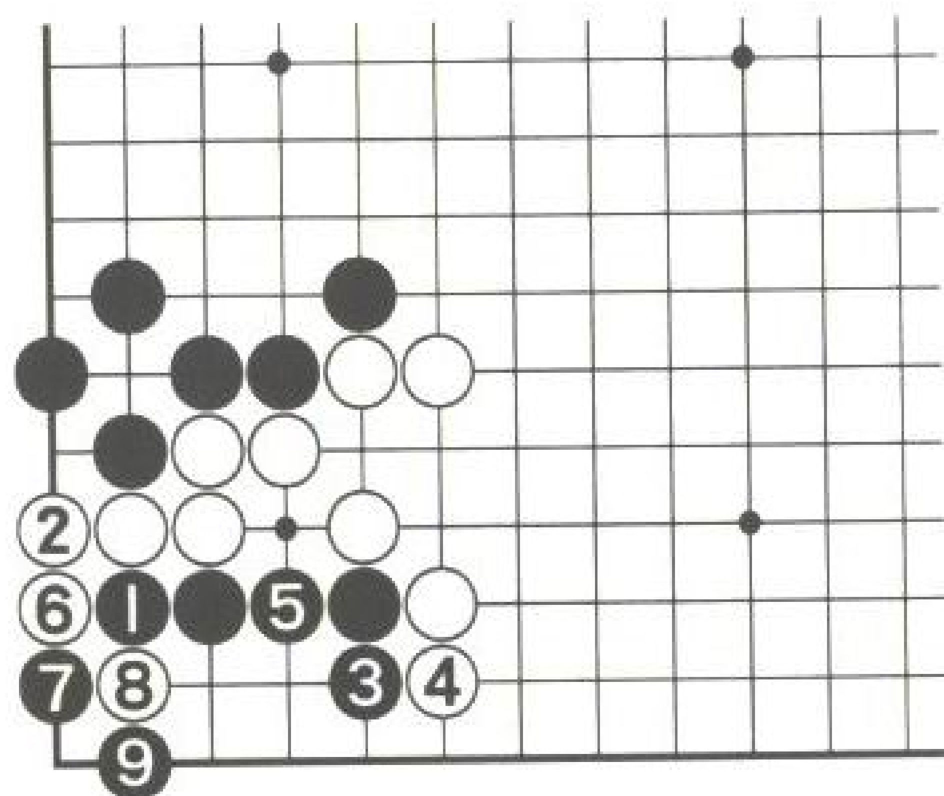
흑1의 이음은 무겁다.
역시 백2로 잇고 흑3에는 백4로 늦추는 것이 요령. 이하 10까지 백의 두터움이 흑의 실리를 능가한다.



8도

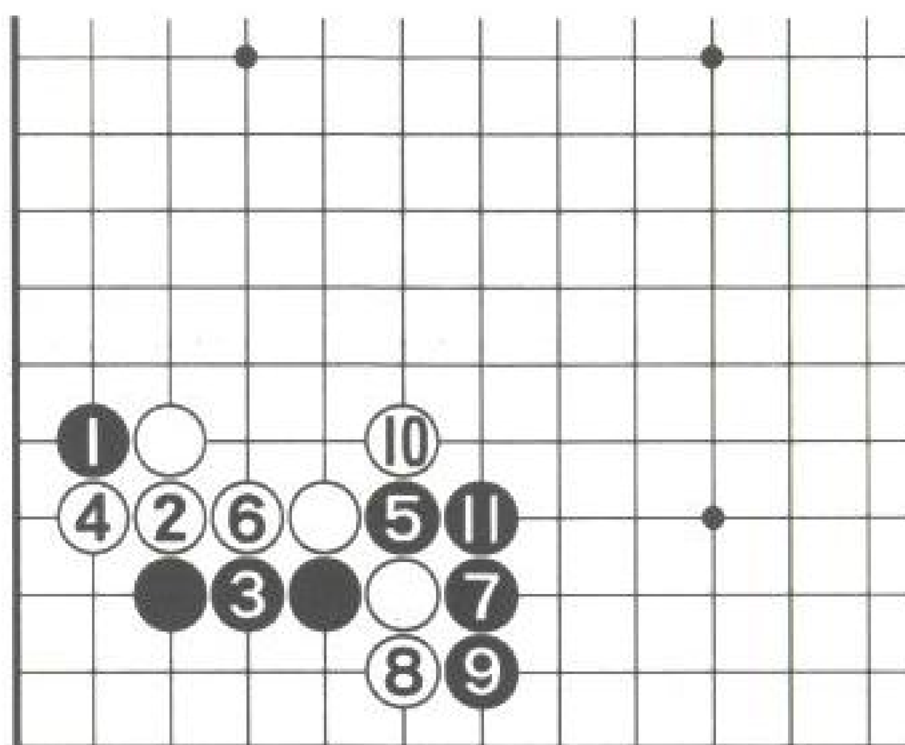
8도 (퇴치)

축이 불리할 때는 흑1로 붙여가는 것이 옳다. 이에 백2로 젖히면 흑3의 끊음.
이하 12까지의 바꿔치기는 백의 실리가 커 보이지만(수순중 백8을 A면 흑B가 남는다)—


9도

9도 (패맛)

전도는 장차 흑1부터 움직이는 수단이 남아 있다.
이하 흑9까지면 패. 백집은 보기만큼 대단치 않은 것이다.

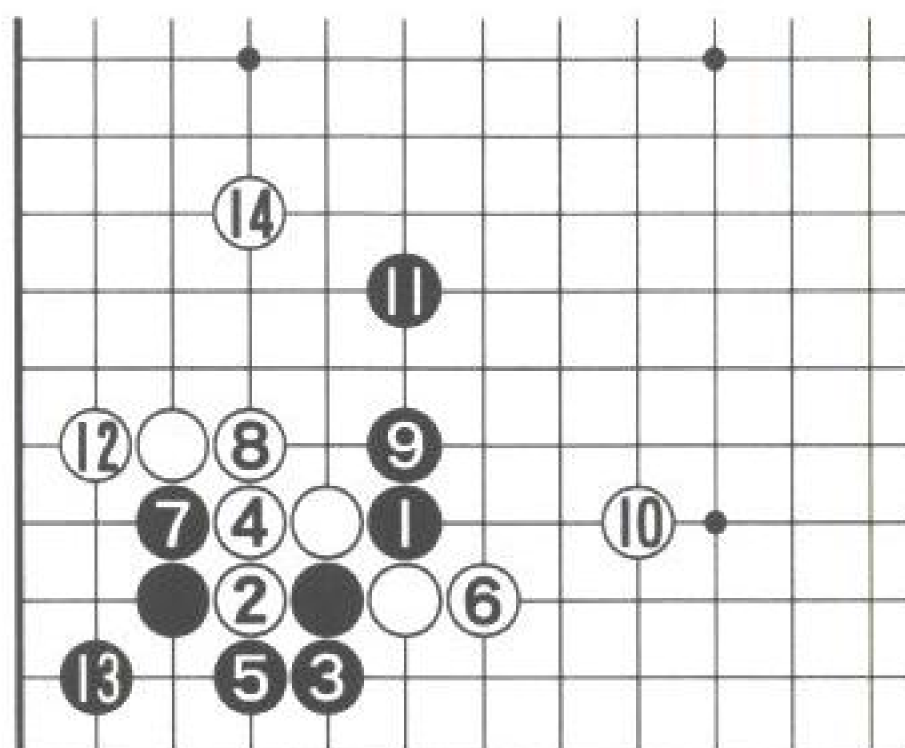


10도

10도 (변화)

흑1로 붙였을 때 백2로 부딪혀오면 흑3으로 잇는다.

이제 와서 백4의 차단은 불가피한데 흑5가 통렬한 절단. 11까지 이것은 흑의 실리가 우세하다.



11도

11도 (참고)

흑1의 끊음은 축이 유리할 경우의 수인데 그렇더라도 백은 2·4에서 6으로 싸울 수 있다.

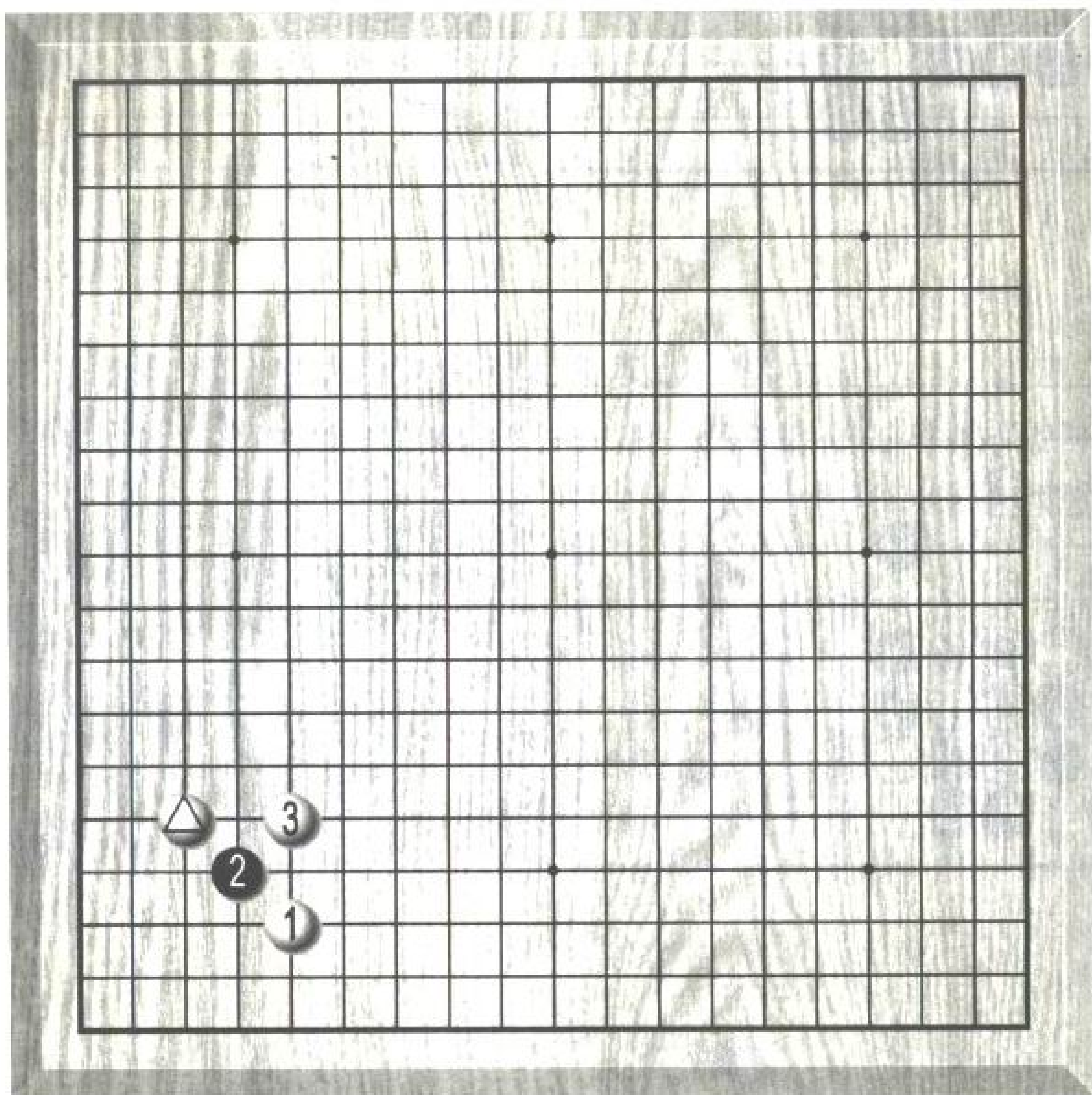
이하의 중앙전은 호각. 수순중 흑7이 기억해 두어야 할 맥이다.



7형

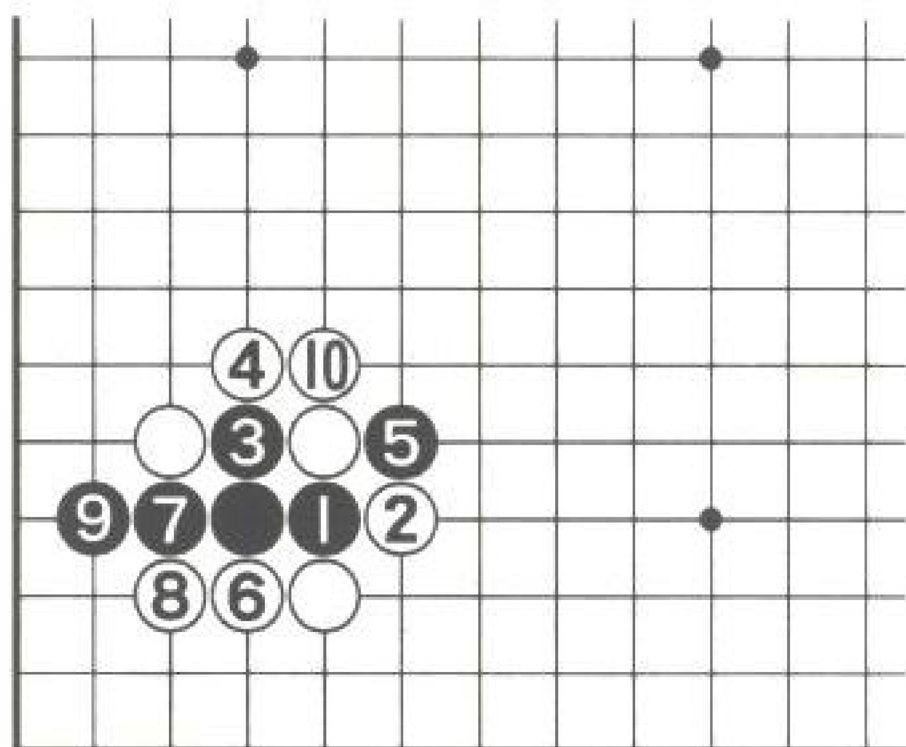
밭전자 사이로 유인

● 흑차례



△의 외목에서 백1로 굳힌 것은 이색적인 수로 보기에도 함정수의 냄새가 물씬 풍긴다. 계속해서 백3으로 토치카를 형성하는 모양이 좋아지므로 흑은 상대의 유인책인 줄 알면서도 2로 밭전자 사이를 째고 들어갔다.

역시 예상했던 대로 백3으로 씌움. 자, 어떻게 벗어날 것인가?

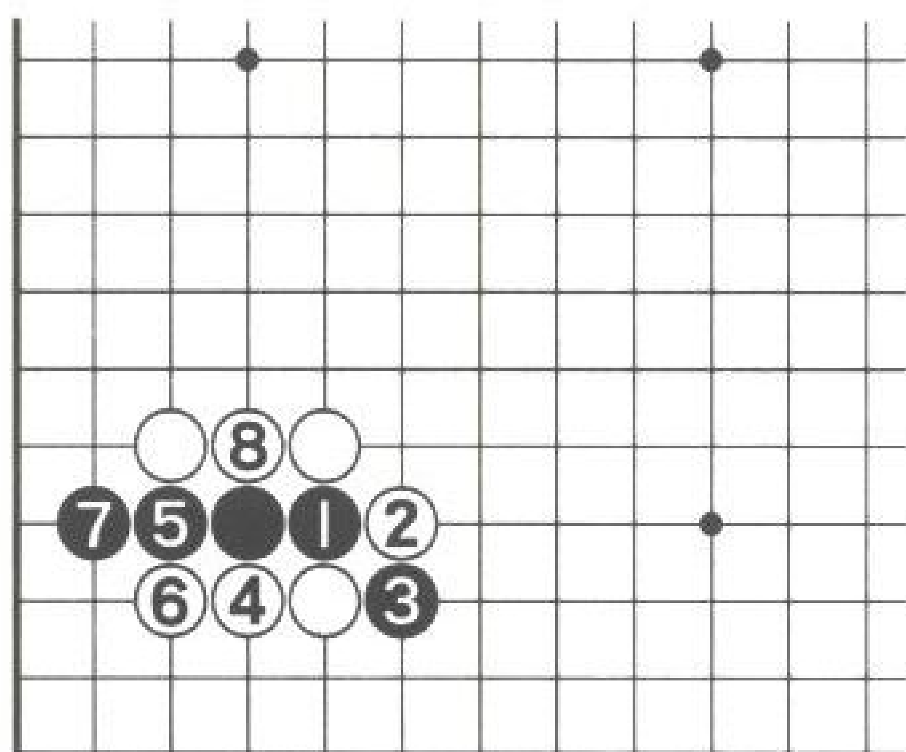


1도

1도 (함정코스1)

흑1·3으로 흠집을 만든 것까지는 좋았으나 약점을 돌보지 않은 채 흑5로 끊어가는 것은 실착.

백6·8이 좋은 수로 10까지면 흑이 찌부러진다. 수순중 흑7이나 9로 10에 따내는 것은 백에게 돌려치기를 당하며, 그전에 흑5를 10쪽으로 끊는 것도 백7로 두어 마찬가지.

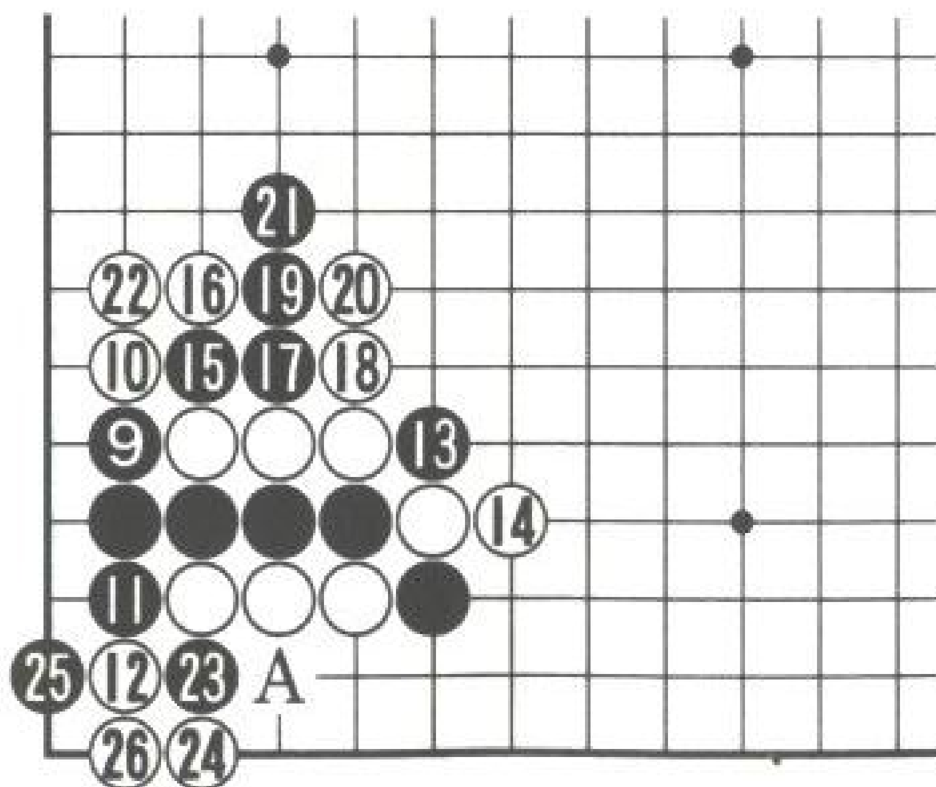


2도

2도 (함정코스2)

흑3쪽(1도 흑5)으로 끊는 것도 좋지 않다.

백4·6을 결정지은 다음 8로 이으면 귀의 흑이 무사하지 못한다.

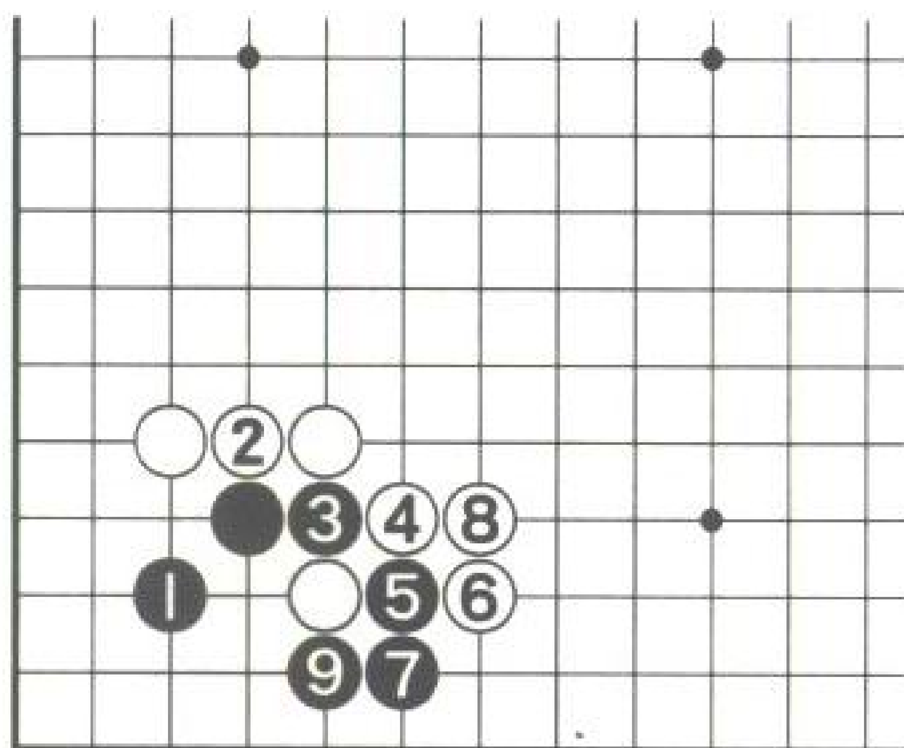


3도

3도 (계속)

흑9부터는 2도 이후 흑이 저항할 수 없음을 증명하는 그림.

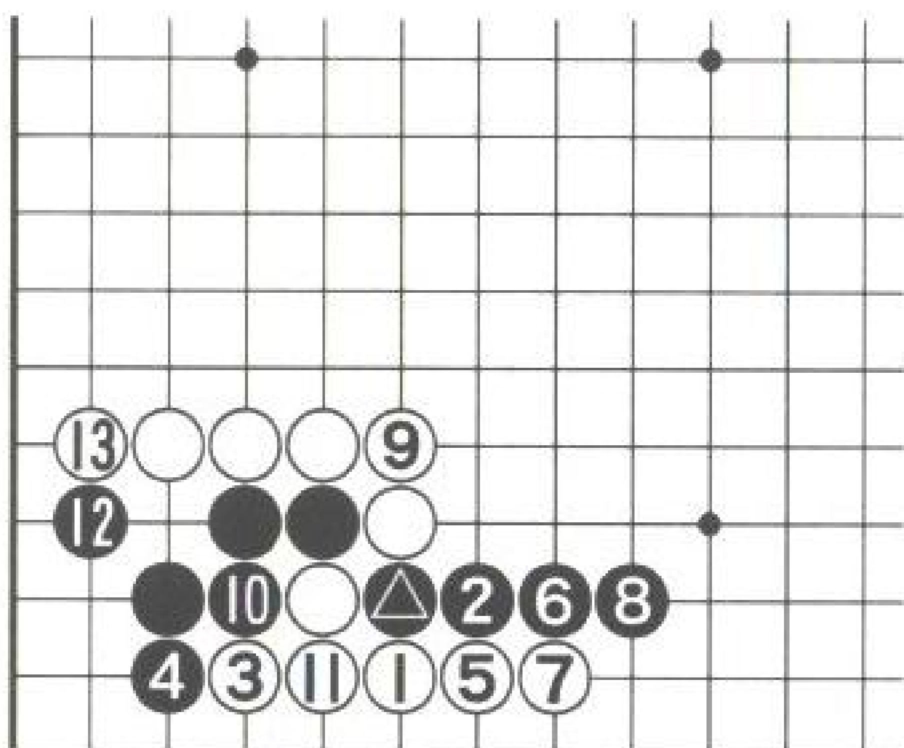
최후 흑23에 백24로 잡는 것이 올바른 수로, 만일 A로 두었다가는 흑26, 백24, 흑25로 귀찮은 일이 발생한다.


4도

4도 (독단)

흑1은 좌우동형의 중앙이자 3·三의 요충. 그러나 곧장 이곳부터 두는 것은 성급하다.

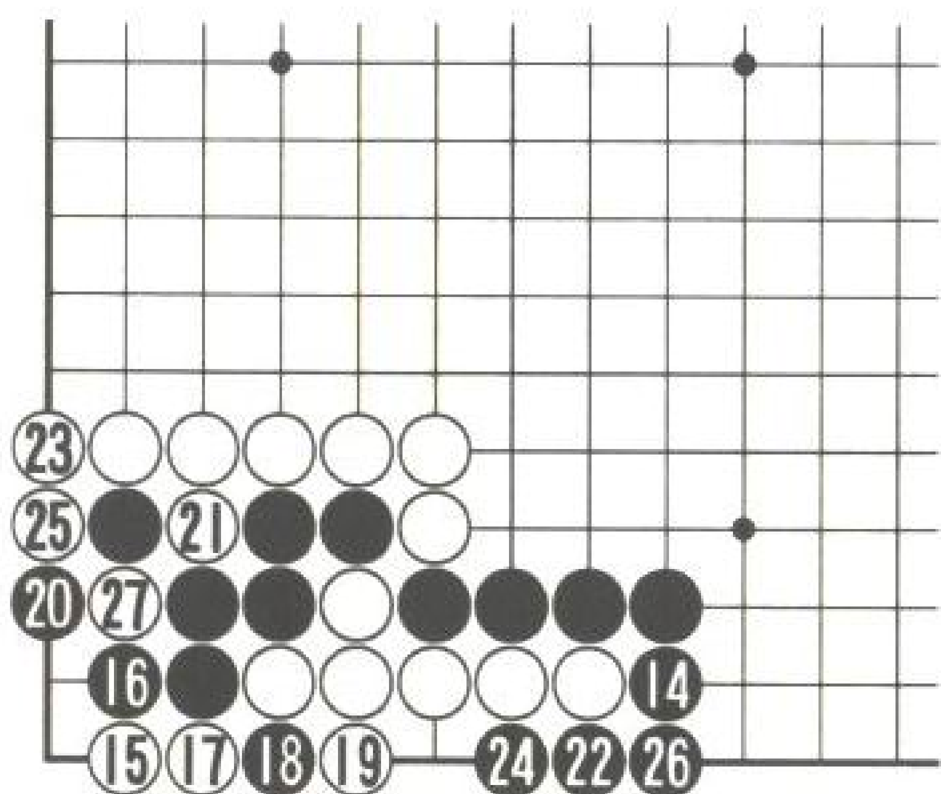
흑3·5의 나가끊음에 백6으로 몰아준다면 흑9까지 10집 정도의 집을 짓고 안정해 충분하겠지만 이것은 혼자만의 수읽기.


5도

5도 (곤란)

△의 끊음에는 백1로 몰고 3으로 호구치는 것이 백의 강수. 이 수가 있기 때문에 전도 흑1은 좋지 않은 것이다.

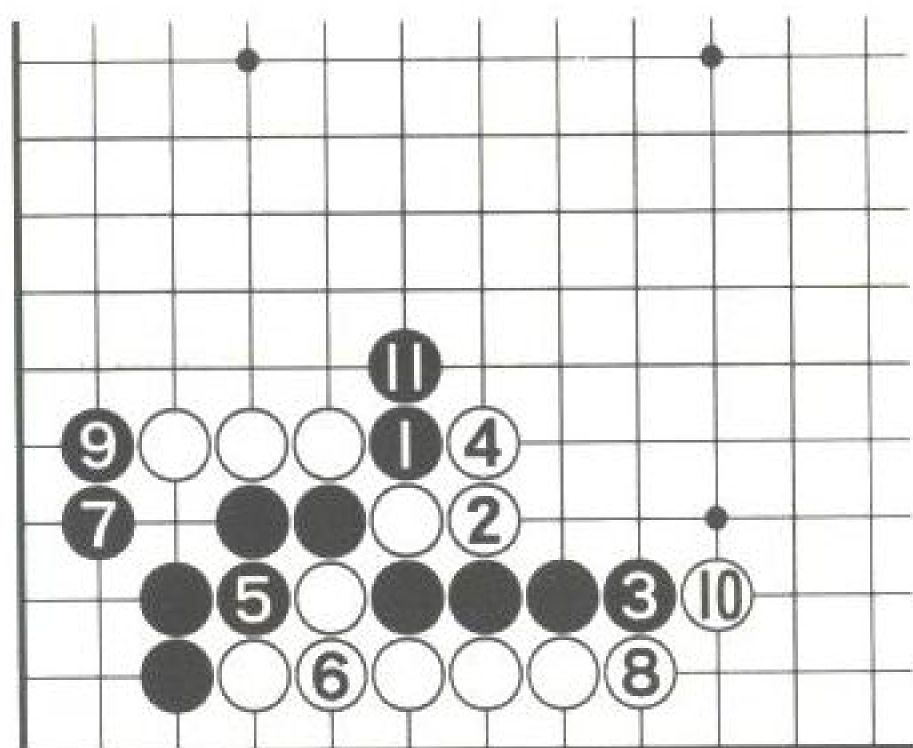
백13으로 막아 과연 이 싸움은 어떻게 될까?


6도

6도 (계속)

흑14로 막은 이후는 필연적인 수상전이다.

백15와 흑16은 모두 수상전의 급소인데(흑16으로 17은 백16), 이하 백27에 이르러 백이 따낼 차례의 패가 된다. 이래서는 흑이 견딜 수 없다.

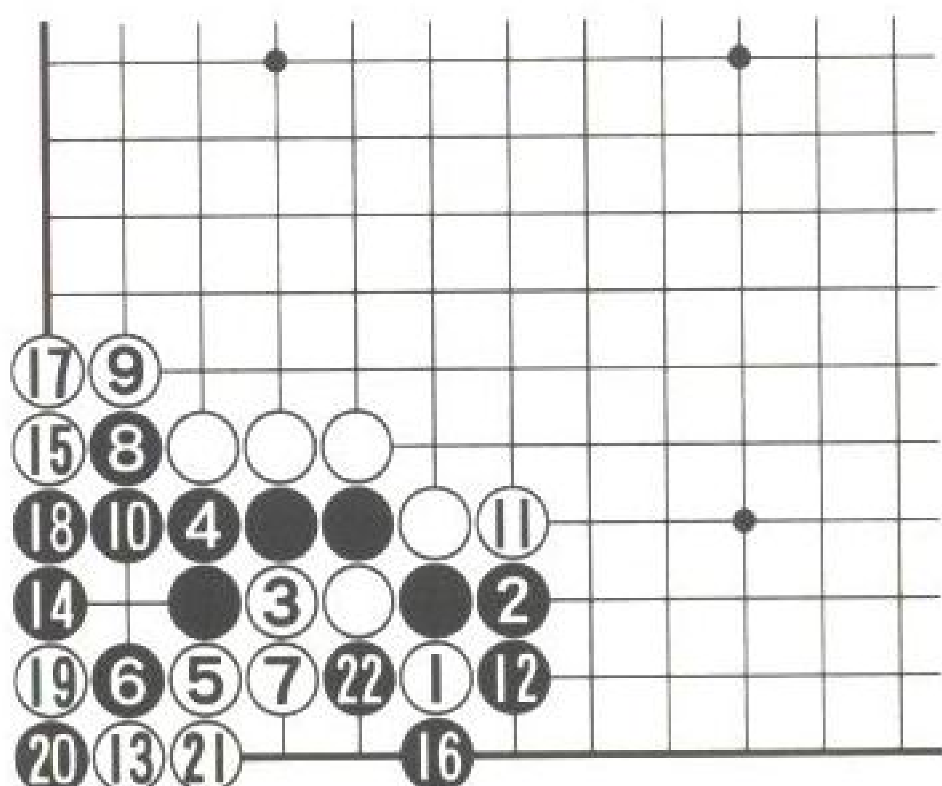


7도

7도 (백, 충분)

5도 흑8로는 1로 끊고 나서 3으로 뻗을 수도 있다. 백8에 이번에는 흑9로 둘 수 있어 6도의 극단적인 상황은 피한다.

그렇지만 백10으로 젖혀올리는 자세가 좋고 흑11에 백이 좌변을 움직이면 백의 불리는 생각되지 않는다.

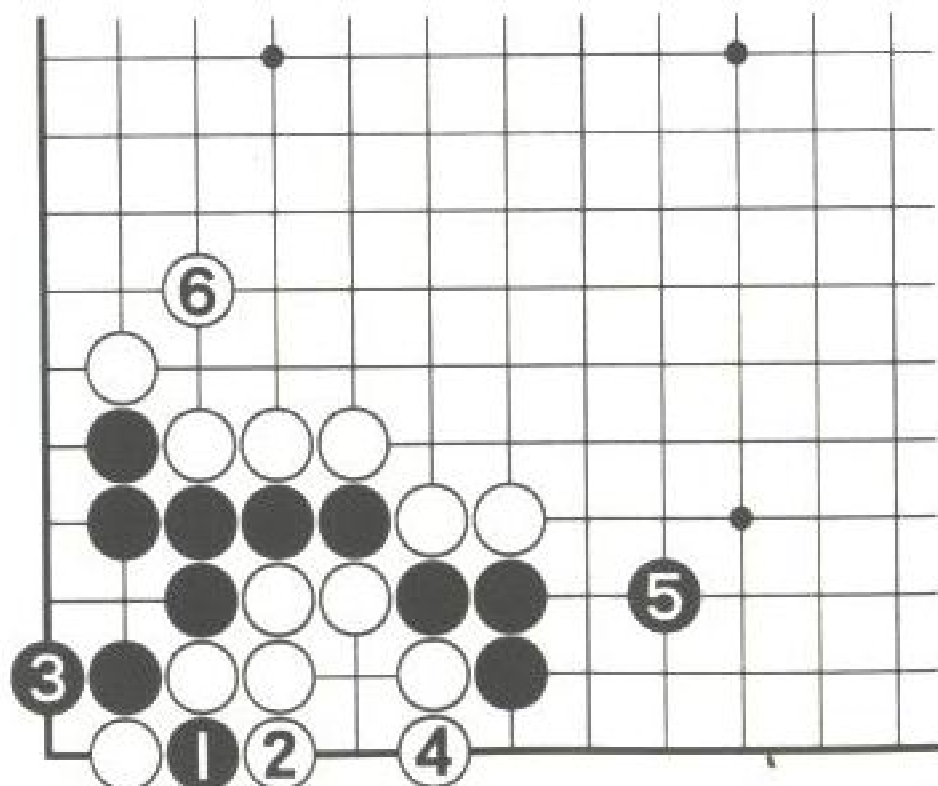


8도 ㉓…⑲

8도 (백의 주의)

백의 주의사항 한가지.

흑2때 백3이 강수인 듯하다. 이하 23까지 백이 따낼 차례의 패가 된다는 스토리. 그러나 이렇게 뜻대로 되지는 않는다.

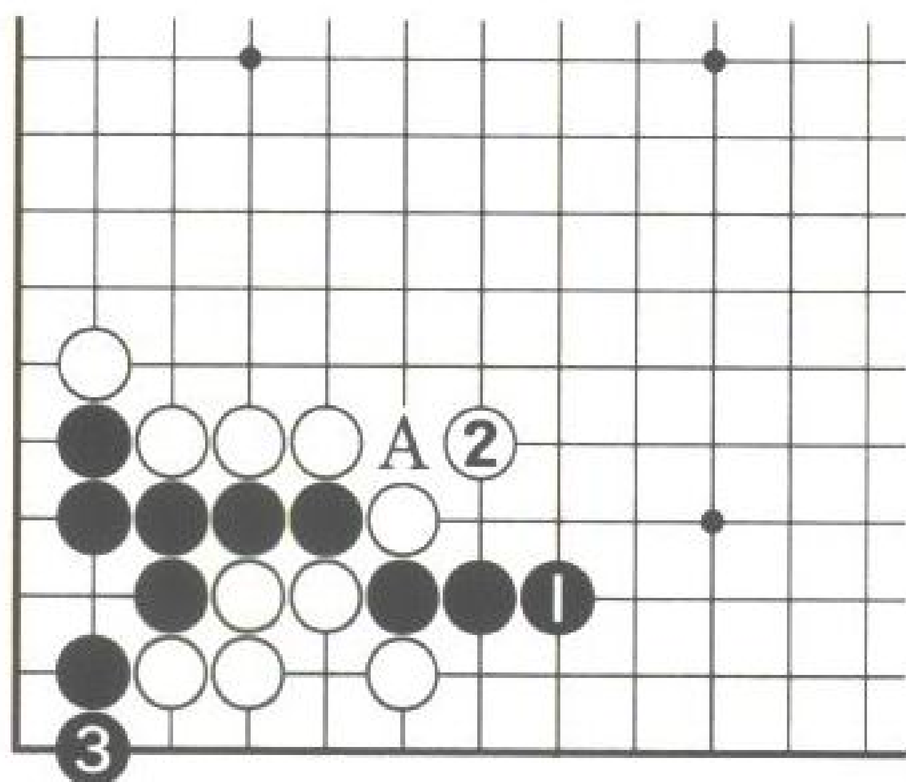


9도

9도 (백, 우세)

8도 흑14를 먼저 1로 먹여치면 귀는 선수 빅을 만들 수 있다. 그렇지만 백6까지의 갈림은 비록 백이 2수가 많긴 하나 크게 우세하다.

흑은 이 이전의 응수에 문제가 있었다.

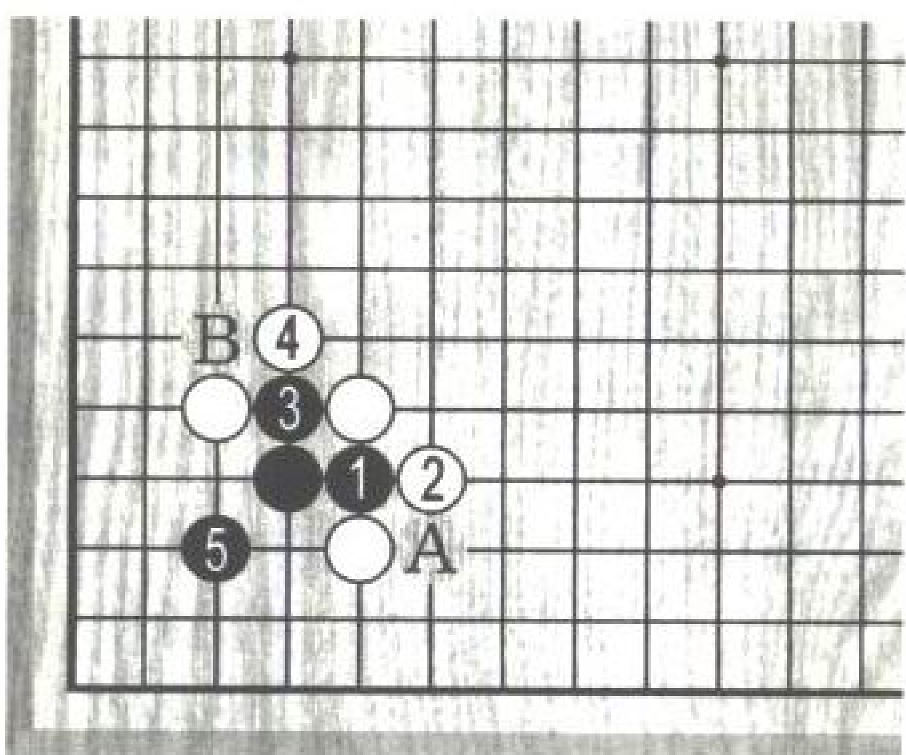


10도

10도 (백, 잡힘)

8도 흑10으로 이은 수가 문제였다. 그것으로는 1로 뻗는 것이 좋은 수로 백2라면 흑3으로 내려서서 하변 백을 깨끗이 잡을 수 있다.

단, 흑은 A로 모는 축이 유리하다는 조건이 충족돼야 한다.

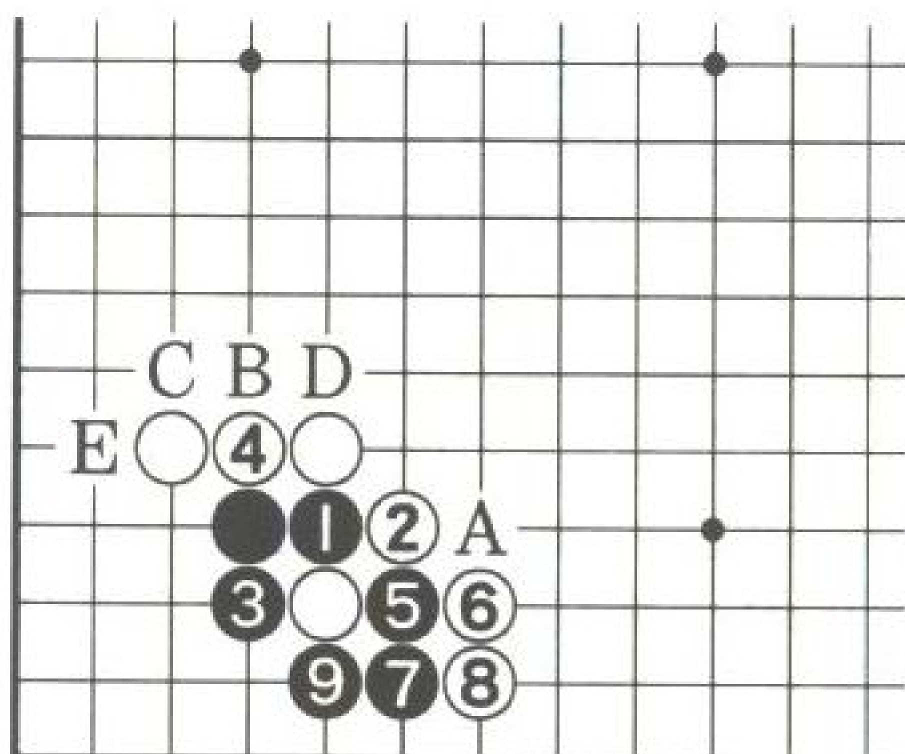


11도

11도 (퇴치)

흑1로, 그리고 흑3으로 찔러 흠집을 만든 다음 흑5로 돌아서는 것이 가장 간명하면서도 냉정한 퇴치법이다.

이후 흑은 A와 B로 끊는 수가 있어 안심이다.



12도

12도 (일책)

경우에 따라서는 흑1에서 3으로 둘 수도 있다. 백4로 이으면 흑5에서 9까지 한점을 끊어잡고 안정한다. 이후 백이 손을 빼면 흑A로 끊고 싸운다.

그리고 수순중 백4로 5는 흑4, 백B, 흑C, 백D, 흑E까지.